ACTION **ACTION-RPG** ADVENTURE **FIGHTING** PUZZLE **RACING** RPG **SIMULATION** SPORT **TABLE** SRPG **SOCCER** SHOOTING

GAME PS PLAYERS

遊戲誌PS VOL.011

互動遊戲誌 VCD HK$18 2001.05.09 www.gameplayers.com.hk

GT3多人對戰大測試
齊來爭奪GP杯！樂趣盡在
GRAN TURISMO 3 A-spec

全面分析

SD GUNDAM G-GENERATION-F IF
TEARRING SAGA

GRAN TURISMO 3 A-spec



互動遊戲誌第67集
5月11日於互動電視上映

逢隔周五於互動電視上映

互動遊戲誌由 MULTIMARKETS Int'l Ltd. 製作

如有意見，可電郵到gamemag@netvigator.com



HYPER 電腦遊園地

PC PLAYER Vol.83

隨書附送 CD-ROM 每本港幣 20元正

ULTIMA™ ONLINE

THIRD DAWN™

Gameplayers.com Online部老大 Hero監製

Black & White 完全攻略本

隨刊附送 不另收費

《Ultime Online: Third Dawn》推出

重開《UO》專欄！

《銀河英雄傳說 VI》

《電車 GO！ 名古屋鐵道篇》

從新評估

《Myst III》

《Command & Conquer: Renegade》

《Command & Conquer: Yuri's Revenge》

《天使之都》

《新 仙劍奇俠傳》

《太閣立志傳 IV》

《Macross VO》

新作預告

一期完攻略《幻魔世紀》

《Summoner》攻略繼續

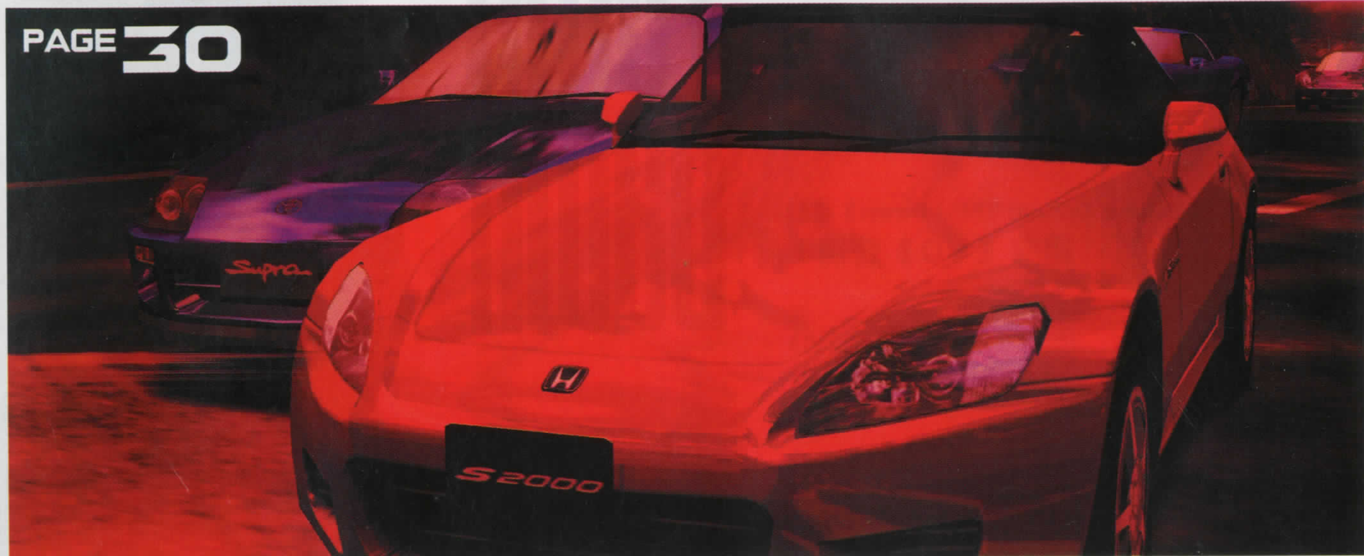


CONTENTS

GAMEPLAYERS PS
VOL.011
隨書附送 互動遊戲誌VCD
2001年5月09日
隔週三推出
每本港幣18元

MUST READ

全港GT大賽即將開鑼！



GT3兩大測試！

原裝專用呔盤
及I-LINK對戰效果
詳細為你報！









遊戲類型解說

ACT	動作遊戲	FIG	對戰格鬥遊戲	SLG	模擬／育成／戰略遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲	PUZ	智力／方塊遊戲	SPT	體育運動遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲	RAC	賽車遊戲	SRPG	戰略角色扮演遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲	RPG	角色扮演遊戲	STG	射擊遊戲
				TAB	桌上遊戲

VOL.011
volume.011 09.05.2001

FEATURES









DEPARTMENTS

NEW GAME EXPRESS

NOW ON SALE

HOW TO WIN

GPX

GAME INDEX

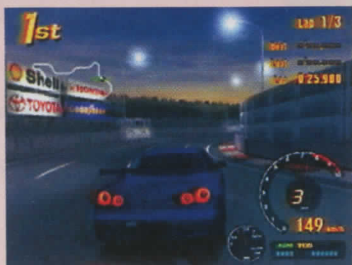
GAME PS i PLAYERS

出版 cineaste international ltd.
地址 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話 2380-2223
傳真 2866-2618
e-mail msv@gameplayers.com.hk

總編輯 chief editor
MS gm_ms@hotmail.com
執行編輯
時雨 mak_ian@hotmail.com
編輯 editor
MARKS marks@gameplayers.com.hk
SAKURA KI sakurakibc@sinaman.com
隨風 kase_gpm@hotmail.com
咸旦仔 gpgary@gameplayers.com.hk
小悠 nanase_yu@yahoo.com.hk
美術設計 designer
cally cally@gameplayers.com.hk
fung
排版Artist
GPM artist team
封面 cover design
aggo grover@gameplayers.com.hk
市場及廣告 assistant marketing manager
christine lam
廣告部 advertising
atus ng
電腦分色
eps production ltd.、red star graphic printing、tomato express ltd.

印刷 凸版印刷（香港）有限公司
地址 新界元朗工業村福宏街一號凸版印刷中心
發行 德強記書報社
地址 九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話 2720-8888

GRAN TURISMO 3 A-spec



PS2/RAC/SCEI/6800 日圓



MARKS

經過第二集後，本應覺得跑車遊戲已經進入完美的階段，而新作即使推出在PlayStation 2上也不會令人感到太大的驚訝，但是第三集的第一個感覺卻是令人嘩然，會想想PlayStation 2原來可以有這麼厲害的即時處理能力。

當中最令人驚訝相信是跑車和賽道的像真度和實在感，以及其使用的光源效果，比起最初公佈的圖片高出百多倍，而且遊戲中的畫面質素絕對沒有比書中的圖片遜色。最厲害的是REPLAY片段，促使觀看即時顯示的iLink對戰，質素同樣沒有改變，而顯示的質絕對可以媲美真實的賽車片段，可想而之開發人員對遊戲的誠意和技術厲害之處。

此外，今集加入了讀者一直夢想的功能—iLink對戰，利用iLink本身的速度來進行六人對戰，對戰途中更沒有因為連線對戰令本身的質素和顯示速度減少。可惜進行這種對戰所需要器材實在並不是容易找齊。

上集最令人遺憾的RALLY操控終於在今集得到改善，使操控得到比真實的RALLY感覺，不像上集那種像在冰地中駕駛，而當中行駛時捲起的沙塵亦十分像真，可惜因此只可以同時顯示兩部RALLY車。

只可惜評分不能給予小數後一個位，否則給它9.5分，被扣減的0.5分就是因為今集將上集不部份的車種刪除，而沒有筆者最喜歡的麥拿倫F1 和保時捷GT1，以及沒有新增如鈴鹿等出名的賽車場。



評分：9 分

SAKURA KI

用萬眾期待來形容此GAME的推出並不為過，不過用實至明歸來容此GAME的質數亦非常貼切。遊戲的完成度比較試玩時已經改進了不少，除了車身不會過度光滑之外，那些賽道細緻得令人目定口呆，尤其晚間街燈的光源比起其他賽車作品更自然真實。至於車子的操控比前作更為真實，考牌和級別賽等優點依然健在。就連PS2最令人頭痛的「狗牙」情況亦令人可以接受，再加上專用太盤就有如置身機鋪。

評分：9 分

時雨

雖然在推出以來筆者已經玩了這遊戲許多十次，但直到現在我仍會驚訝《GT3》的畫面真是太過美麗，仍然會以為遊戲內出現的是真車，並不禁覺得自己的PS2是不是突然之間UPGRADE了。遊戲內容相信不用筆者多說，單是一個「GT MODE」已經夠殺，如果大家有辦法製造出iLink對戰的環境，筆者相信你已經不用再到遊戲機中心玩賽車遊戲了！

評分：10 分

SD GUNDAM G GENERATION-IF



PS/SLG/BANDAI/3800 日圓



小悠

作為《SD GUNDAM G GENERATION-F》的補充遊戲嘛，《SD GUNDAM G GENERATION-IF》的期待程度也不是太過高了。主要的原因是遊戲的對象其實只是限於有玩過G-GEN的FANS之上，而且當中的內容也不是過份地吸引，所以對非G-GEN迷來說只是不值一提的遊戲。不過遊戲商也許知道這個作品的對象只是一少數人，所以價格定在3800日圓左右也不算是太過份。而遊戲之中各個模式也是可以對應上一集的SAVE，大家有玩爆機的話便得物而有所用了。遊戲之中是有收錄了由遊戲創作者特別原創的十個MISSION在第一個SUPER CHALLENGE MODE之中。不是筆者說笑的說，MISSION瘋狂程度是可以用變態來形容，如果沒有上集的SAVE是絕對沒有可能過版！除了這十個MISSION之外這個遊戲的真正戲肉相信便是於CG GALLERY之中的CG畫了，這裡一共是收錄了所有在G-GEN系列之中用過的背景CG和過場CG，當然宣傳用的CG也是不會少的了！是大家用來做WALLPAPER的佳品。另一個戲肉便是在MOVIE COLLECTION之中那個新造的CG MOVIE！當中包括有這個遊戲的OPENING及「戰鬥的怨念」、「MOON」、「COLONLY」和「Terror」五個MOVIE，質素和有趣的程度也是十足十！《SD GUNDAM G GENERATION-IF》中補充的也是有關G-GEN系列中各種DATA，是PERFECT PROFILE以及CUSTOMIZE ROOM是較為吸引罷了，其他的模式也是過於普通，沒有吸引力可言。總括來說也不過是非常地惡趣的作品來。



評分：6 分

MS

新出的追加碟可以為GUNDAM迷增加不少樂趣，不過如果你沒有玩上集的話，那筆者都是勸你不要打算挑戰此遊戲的追加關數，因為真的很變態……尤其是斯洛哥對全女角那版（在某程度上也有點同情他）。另外，遊戲追加的新CG動畫，也是GUNDAM迷必看的一環，那兒是全遊戲中最經典的一幕。不過遊戲的模式與前集幾乎一樣，沒有大的改變，所以玩起來也十分沈悶。

評分：7 分

咸旦仔

又是GUNDAM系列，在今年內已有數個以GUNDAM為題材的了，對於一班GUNDAM迷來說當然會是一件值得高興的事，但對筆者而言就有點悶了。而今次的GF.I.F最特別的地方是所有STAGE都是因開發人員的惡作劇而製作成的，難度更是強得可怕，如非GGENERATION迷的話相信要爆機都幾難。

評分：6 分



THE TABLE HOCKEY

PS/TAB/D3 PUBLISH INC/1500 日圓

隨風

雖然遊戲只賣1500日圓，可是十分好玩，不論一個人或是一班朋友都可以享受到遊戲的樂趣。遊戲中共有多張不同的球桌，每種都有其特色，而且更有現實中不能達至的效果，是遊戲最大的賣點。聲音方面，球跟桌子碰撞的聲音做得不錯，讓人容易有投入感，又一加分的地方。最可惜的是，雖然遊戲耐玩度高，亦沒什麼缺點，卻只是優閒小品，平時消閒可以，卻難登大雅之堂，可惜可惜。

評分：7分

SAKURA KI

一個又再証明遊戲性很重要的遊戲，簡單的玩法再加上多變的版圖，就會成為一個老幼咸宜的遊戲。遊戲的操控十分簡單，只要按一兩個鍵便能控制自如，又不用打真的TABLE HOCKEY時夾到手或撞到七彩。不過遊戲最好的地方是與人對戰，除了非常刺激之外，還可以考考大家的反應，如果有一大班朋友的話定可以製造熱鬧的氣氛，因為人人也可以簡單地玩就是此GAME的最大優點。

評分：7分

時雨

將以前小孩子在什麼「兒童樂園」中玩過的「桌上曲棍球」(這個名到底對不對？)搬上遊戲機上，說實在想到這個念頭的人真的十分白痴，因為這些遊戲要親自落場玩才好玩，而且它的設計也十分差，只要玩者死守在龍門前，就不會被對手射入，而所有的失分，都是由自己「擺烏龍」所致！玩3分種就想放下了……

評分：3分



TIME CRISIS PROKECT TITAN

PS/STG/NAMCO/4800 日圓

隨風

比想像中易玩多了的遊戲，基本上敵人的攻擊力十分弱，玩者很容易就知道什麼敵人要先對付，什麼敵人可以不理，而BOSS亦是不外如是，找到要訣就能輕易解決，而且亦沒有什麼血腥的畫面出現，要是女生們想玩槍GAME看看的話，這是不錯的選擇。可惜此作的畫面實在太爛了，不論普通畫面或是動畫皆爛至極點，幸而視點不錯，不然這將會是遊戲的一大弊端。

評分：6分

SAKURA KI

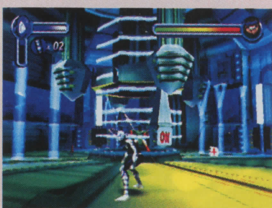
街機射擊名作《TIME CRISIS》系列的PS作品，由於這作品的平台是PS的關係，因此畫面超爛是情有可原(因為筆者最近所玩的GAME也是PS2的遊戲)。說回遊戲的流暢度十分之好，而且並沒有太多地方會出現窒的情況，再加上遊戲不可以無限CONTINUE的關係，所以遊戲的難易度有所增加，令到遊戲的耐玩度增加了不少。不過遊戲用手掣來玩感覺差很遠，始終槍GAME要使用槍才好玩呢。

評分：6分

ABO

筆者較少玩的鎗Game類別(照比例計這類型的Game也不算多)，用手掣玩不太習慣，都係用GUNCON好得多。此Game的各方面都不見得比幾年前出的《Time Crisis》好，「PlayStation是一部過時的次世代機」——遊玩期間這種想法特別強烈。通常都係記住敵人位置就掂，多玩會沈悶。觀察了敵人一段時間，知道他們不是普通的恐怖分子(居然唔識掟手榴彈)。Richard算係乜？縮頭烏龜一隻。

評分：5分



SPIDER-MAN

PS / ACT / SUCCESS / 5800 日圓

ABO

移植自美版的《Spider-Man》，給筆者的第一個感覺是畫面太爛了，人物面相和多邊形都造得很差，不過即使如此也不能否定它的價值。實際攻略過後，覺得操作非常就手，版面設計花心思，要求玩者一定的控制技巧才可過關，跟足原著的內容也相當豐富，Special及Gallery項目非常充實…然而稍遜的視點控制令遊戲失分。另外，美版的祕技同樣可使用於日版上，實在是太方便了。

評分：7分

隨風

廠商真的這麼缺錢嗎？不但推出一隻已經推出過美版的遊戲，而且畫面是爛到無可再爛，那蜘蛛俠使用蜘蛛絲時更加醜態百出，再加上賣5800日圓，即使是超級FANS也不會玩買吧？遊戲玩法十分簡單，可是卻沒什麼太大提示你該到哪兒去，飛來飛去的萬無目的似的，難道此遊戲是另類飛機game？總之此作加起來就是等於一個「爛」字，要不要買就隨你了！

評分：3分

咸旦仔

在上年已推出了美版的ACT遊戲，以美國經典人物蜘蛛俠為題材的他，今年再度推出日版，遊戲玩法基本完全沒有改變，只是在遊戲中加入大量聲優，單以這點已能看出廠方的誠意，不過由於遊戲並不是什麼特別出色的作品，而且人物亦製造得相當粗糙，如果要用5800日元來買的話，筆者就會選擇唔玩了。(由於筆者相當喜歡spider man的關係，所以分數會比正常高一分)

評分：5分



BASIC STUDIO

PS2/ETC/ARTDINK/9800 日圓

隨風

此作給筆者的感覺並不像GAME，反正像是專業的軟件，由做GAME的軟件開始，至繪圖及音效無一不是專業軟件，也許是因為筆者很少接觸這類軟件，才會覺得它異常難用罷？不論如此，若果玩者是對做GAME，或是繪製2D、3D圖，或是製作音樂有興趣的話，以9800日圓的價錢購買此作品並不算昂貴，但在香港相信難以購入了！

評分：7分

MS

繼《RPG創作室》之後，又一讓玩者創作遊戲的遊戲，不過在PS2上推出，功能當然多了很多，而且還可以讓玩者創作任何類型的遊戲，不論是ACT、RPG、STG均可，可是這遊戲有一個十分大的缺點，就是要利用它本物的BASIC來寫程式，雖然用BASIC來寫遊戲，像真度十分高，而且也有很大的可能性，但是對於新手來說，要學會它的BASIC，就未免有點困難，若是老手的話，就更加不用利用此遊戲來寫GAME。

評分：5分

SAKURA KI

好一個專業得完全不像外行人玩的模擬製造遊戲(其實可以說是一個設計程式)，遊戲內玩者要使用BASIC的語法去寫程式，但並未學過BASIC語法的人絕對不懂得寫(筆者便是個好好的例子)。如果閣下是這方面的人仕，只要看過隨GAME附送的三本天書，按照書內那些實例來學的話，想必定能領會個中樂趣。相反如果閣下對於這方面一曉不通的話，而又想在這方面多多學習的話，也不要購買此GAME，乾脆到外面找專業老師教你吧。

評分：4分



TEXT BY 時雨、SAKURA KI

《GT3》在舊版PS2上玩不到？SCE對此問題作出正式回應



在《GT3》發售後，日本SONY COMPUTER ENTERTAINMENT（SCE）收到大量玩者投訴，說他們的《GT3》在PS2上不能啟動，但其他遊戲卻沒有影響。甚至有日本的遊戲機店指出：「《GT3》在舊版10000型的PS2上有機會玩不到。」至網上的玩者之間對此事也眾說紛紜。

就此事件，SCE方面在本月7日正式作出回應，指出《GT3》在某些PS2上不能啟動的原因，是「由於DVD-ROM的鐳射頭上面積聚了塵埃，又或者是鐳射頭本身或其他機械部份出現老化。」

SCE表示整個事件仍然在調查當中，但他們已否定了外界稱這和舊版PS2有關之說法。如果玩者遇到這個問題，可以將PS2主機送回SCE修理，需時約一星期。另外雖然送貨的費用會由SCE負擔，但一切修理和換零件的費用則要玩者自己付款，如果連DVD-ROM的鐳射頭更換，費用約需9000日圓。

SCE又指出如果故障的原因是塵埃，玩者使用一般的DVD機鐳射頭CLEANER已有機會解決問題。（時雨）

《GT3》呔盤「GT FORCE」可在電腦上使用！

和《GT3》同日發售的專用呔盤「GT FORCE」由於是使用USB介面，很自然大家便會想令它可以在電腦遊戲中使用。原來這個「GT FORCE」的設計和規格是和LOGITECH一個電腦用呔盤「WingMan Formula Force GP」完全相同的，因此只要大家DOWNLOAD它的DRIVER在電腦上安裝便能使用。但一切使用上出現的問題SCE、LOGITECH和本刊均不會負責。（時雨）

DRIVER DOWNLOAD：
http://www.logicool.co.jp/cf/products/productoverview.html/game7.html



《GT3》出貨量兩日內突破100萬套！



在5月1日，即《GT3》發售後兩天，SCE宣佈《GT3》的累積出貨數量已經突破100萬套，成為PS2最快達成這個目標的遊戲。

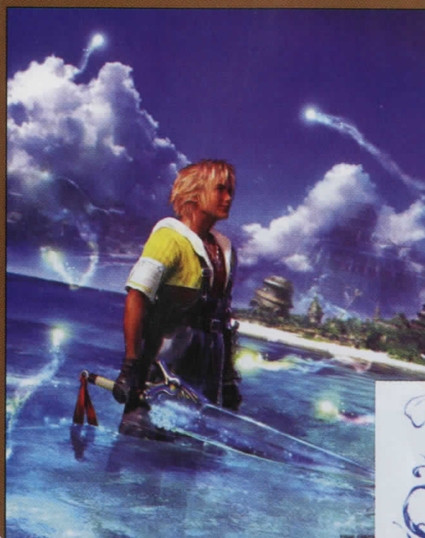
不過根據日本遊戲雜誌《FAMI通》的統計，《GT3》在首周的實際銷量只有48萬8000多套，只是出貨數量的一半。這個成績比起《GT2》當年的80萬套差之餘，也比首套達成100萬銷量的PS2遊戲《鬼武者》差。不過以《GT3》這類一般大眾容易接受的遊戲，相信它的實際銷量要突破100萬只是時間的問題而已。

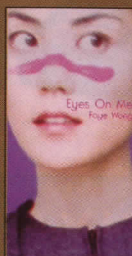
至於香港的情況，在《GT3》推出之前各遊戲店舖已收到日本會分開數天出貨的消息，知道當日一定不夠貨返，因此價格便突然高漲起來，在遊戲發售當日，《GT3》的價錢是1200元！第二日開始回落，但仍要800大元，到了第三日價錢跌至比較合理的600元水平，至現時《GT3》售價已和普通PS2遊戲無異（約400元），如果大家仍未買GAME，現在便是時候了！（時雨）

歷代最受歡迎FF 音樂結果

《FINAL FANTASY》除了遊戲本身受歡迎之外，遊戲中的音樂一直以來都同樣大受歡迎，就連香港的天后歌手王菲亦曾經為《FF VIII》主唱主題曲《EYES ON ME》。SQUARE於今年二月在PLAYONLINE中舉行了一個FANS投票選舉，選出歷代中最受歡迎的《FF》樂曲。經過兩個多月來的投票（截止日期為4月30日），最後得出來的結果是還未推出的PS2首個作品《FF X》主題曲《素敵だね》（美妙），以1194票大熱勝出，比較第二位還高出909票，《FF X》仍未推出已經反應熱烈，相信此GAME定能掀起熱潮。（SAKURA KI）

位置	曲名	作品	票數
第1位	エアリスのテーマ	FFVII	1194
第2位	獨りじゃない	FFIX	285
第3位	ビッグブリッヂの死鬥	FFV	234
第4位	Aria Di Mezzo Carattere アリア	FFVI	222
第5位	Searching Friends 仲間を求めて	FFVI	197
第6位	Tina ティナのテーマ	FFVI	193
第7位	Melodies Of Life~Final Fantasy	FFIX	168
第8位	悠久の風	FFIII	167
第9位	Ending Theme	FFVIII	163
第10位	FFVII メインテーマ	FFVII	152
第11位	いつか歸るところ	FFIX	145
第12位	ローズ。オブ。メイ	FFIX	114
第13位	プレリュード	FFIX	109
第14位	Celes セリスのテーマ	FFVI	98
第15位	オープニング	FFIV	90
第15位	はるかなる故鄉	FFV	90
第17位	ファイナルファンタジーV メインテーマ	FFV	80
第17位	親愛なる友へ	FFV	80
第17位	プレリュード	FFVII	80
第20位	ファイナルファンタジーIV メインテーマ	FFIV	77

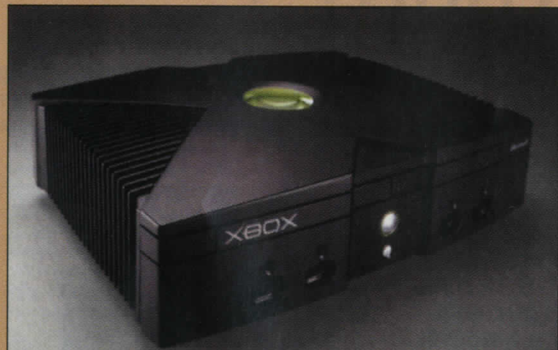








TECMO 仍會把開發重點放在PS2





TECMO

TECMO最近在東京GAME SHOW中公開了XBOX的最新作《DEAD OR ALIVE 3》，而且更稱這將會是XBOX專用的遊戲。XBOX成功吸引到日本的遊戲大廠為其開發勁作，固然令人對XBOX的信心大增，而TECMO的表現也令人覺得該廠對XBOX市場十分重視。

最近《DEAD OR ALIVE》系列的監製板垣伴信在接受雜誌《NEWSWEEK JAPAN》訪問時，表示XBOX最吸引人的地方是其開發十分容易。PS2的開發工具十分缺乏，而XBOX則提供了大部份開發者都熟悉的DIRECT-X，令他們的工作變得非常輕鬆。

MICROSOFT聽到這番話是可能會鬆一口氣，不過TECMO的副社長中村純司在訪問中卻明確表示TECMO的重點並不是放在XBOX上。「根據現時的遊戲主機市場，我們認為最重要的平台是PS2，其次是GAMECUBE，最後才是XBOX。MICROSOFT最後可以獲得多少的支持，是我們所最關心的。」

MICROSOFT能否取得日本廠商的認同，將會是XBOX成功與否的關鍵。（時雨）

做個負責任的FANS，投出你/妳的神聖一票



由SONY COMPUTER ENTERTAINMENT（SCE）舉辦，第七屆「PLAYSTATION AWARDS」將會在本年的夏天正式舉行。這項活動主要為了表揚過去一年內，在PS或PS2推出過的遊戲中，選出那些與獎項實至名歸的作品，以鼓勵開發和生產該作品的廠商和開發人員。至於獎項方面包括有以下五項：

- BEST GRAPHIC賞（最佳畫面大獎）
- BEST SOUND賞（最佳音效大獎）
- BEST SCENARIO賞（最佳劇本大獎）
- BEST CHARACTER賞（最佳角色大獎）
- GRAND PRIX（最高榮譽大獎）

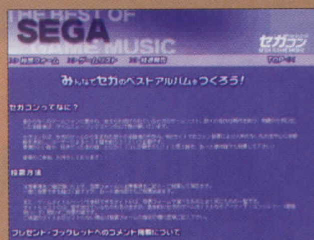
至於作為玩者的你/妳亦可以參與這項活動，由5月1日起至6月4日，只要瀏覽SCE的網頁的特設專頁，玩者便可以投下神聖一票給自己欣賞的作品。而候選遊戲作品是在2000年5月至2001年4月期間發售的PS或PS2遊戲。不過每人只能投一次票，如果發現選票有重複的話，該選票便會作廢，十分之公平。以下便是專頁的網址http://www。scei。co。jp/awards/，有興趣的話便可以瀏覽一下。（SAKURA KI）

《遊戲王》進軍美國！

KONAMI在本月8日，正式公佈會將《遊戲王》的遊戲和集換式紙牌遊戲在美國推出，而動畫版《遊戲王》的美國放映權亦已經落在4KIDS ENTERTAINMENT手上。KONAMI計劃利用動畫和遊戲之間的相乘關係，可以令《遊戲王》在美國產生像日本一樣的旋風。日本的動畫人物大規模地登陸美國，這是繼任天堂《POKEMON》之後的第二次。（時雨）



SONY MUSIC替SEGA出BEST ALBUM？！



SEGA和SONY的合作關係在SEGA轉型成為第三廠之後急速發展，一些以前你聽了會以為是愚人節笑話的事情，現在竟可以成為事實！例如SONY MUSIC最近便發表了一個「齊來製作SEGA精選大碟」的計劃，各位SEGA FANS可以登上SONY MUSIC的網址，為自己最喜歡的SEGA GAME MUSIC投下神聖一票！而票數最高的樂曲，將會成為之後《THE BEST OF SEGA GAME MUSIC》這張精選碟的收錄曲！香港的朋友們也不妨一起參加吧！（時雨）

GBA《TACTICS OGRE外傳》發售日決定！

GBA自從發售以來，一直缺乏有名的RPG推出。不過情況在之後兩個月將會改變！因為在今個月尾將會有《黃金之太陽》推出，而萬眾SRPG迷期待的《TACTICS OGRE外傳 The Knight of Lodis》，也已經公佈了其發售日是6月21日，售價是4800日圓。今集《TACTICS OGRE外傳》的故事背景是發生於SFC《TACTICS OGRE》之前，玩者將要扮演一名LODIS教國的年輕騎士ALPHONSE，而他的經歷將會和前作《TACTICS OGRE》有關。今集的系統除了大部份是繼承自《TACTICS OGRE》之外，更加入了天氣的要素，令戰鬥有更多的變化。（時雨）



五月發售PS2專用USB HUB！！

一直以來，PS2除了機能強勁之外，其擴張性亦得到業界人事公應。因此為PS2推出的周邊產品層出不窮，除了最近因《ARMORED CORE ANOTHER AGE》和《GRAN TURISMO 3 A-SPEC》而大受歡迎的iLINK之外，最多周邊產品使用的介面便是USB了。不過由於一部PS2只有兩個USB介面，因此很難把家中的PS2專用的USB KEYBROAD、MODEM、MOUSE、PRINTER、數碼相機和MANIA系列的專用手掣等，一次個安裝在PS2之上。不過現在大家不用擔心，美國電腦產品生產商INTERACT將會在五月中推出的USB HUB，而且售價只需要30美元（約港幣250元），實在超值而方便。（SAKURA KI）



CAPCOM加入南韓遊戲市場！

CAPCOM將會在今年5月聯同南韓著名的動畫公司「KOKO ENTERPRISES」，共同出資成立一間新的遊戲開發公司，這間公司的名稱為「KOKO．CAPCOM」，它將會主力進攻電腦網路遊戲的市場。以CAPCOM的開發力和KOKO的動畫製作經驗，相信定會在南韓的電腦遊戲界產生極大的衝擊。（時雨）

CAPCOM®

PS2 LINUX KIT正式公佈發售



在早陣子在坊間盛傳SONY COMPUTER ENTERTAINMENT（SCE）將會推出PS2 LINUX KIT周邊軟件套裝，可是一直也沒有正式發表過。不過日前正式發表在6月推出。不過由於網上對於這軟件的反應相當熱烈，因此SCE便將原本生產首批一千套，將會在兩星期後再加推出多一千套滿足市場，不過實際的數字暫時並未能得到SCE確實答覆。不過現在瀏覽PLAYSTATION。COM。JAPAN的話，用戶可以在網上訂購該軟件，不過每位客戶只能獲得一套軟件的配額，首一千名訂戶可以於6月20日收到軟件，至於之後的一千名訂戶要在六月尾才能取收到軟件。最後，SCE還會推出連同PS2主機和SAVE CARD的版本，而機身的型號是SCPH-18000。（SAKURA KI）

《DQ VII》登陸美國改名換姓《Dragon Warrior VII》

日本國民級遊戲《DQ VII》終於在美國登陸，並且改名為《Dragon Warrior VII》。這個自從1992開始製作的遊戲，在去年才在日本正式發售，遊戲一推出便獲得很高的成績（合共銷量三百八十萬套），雖然遊戲的質數好壞參半，不過由於日本人對這遊戲的情意結，因此獲得如此好的成績。ENIX有見及此，於是便把遊戲在美國市場推出。可是遊戲並沒有英文化，除了改名之外，並沒有作出任何的修改，同樣地遊戲時間大約80小時。不過完全沒有英文化的話，不知道美國人會否因此而對此作的興趣大減呢?（SAKURA KI）









非官方公認PS2專用16M、32M SAVE咭

近日坊間有不少的人也上網下載PS2非正式公認的SAVE資料，全因為外間已經推出將電腦資料傳送到PS2的MEMORY CARD上，那些商人有見及此便再推出容量較現在更大的MEMORY CARD，有16M和32M任君選擇。由於這些未都是被SONY正式公認和受權的SAVE CARD，撇開有否侵權或觸犯什麼法律不談，其產品的穩定性和安全性對消費者而言未必有保障，試想辛辛苦苦打回來的SAVE資料無固損毀或遺失的話，是金錢不能夠衡量和補償得到的。所以用戶選擇購買周邊的產品時，應要好好考慮一下以免換來任何損失。（SAKURA KI）



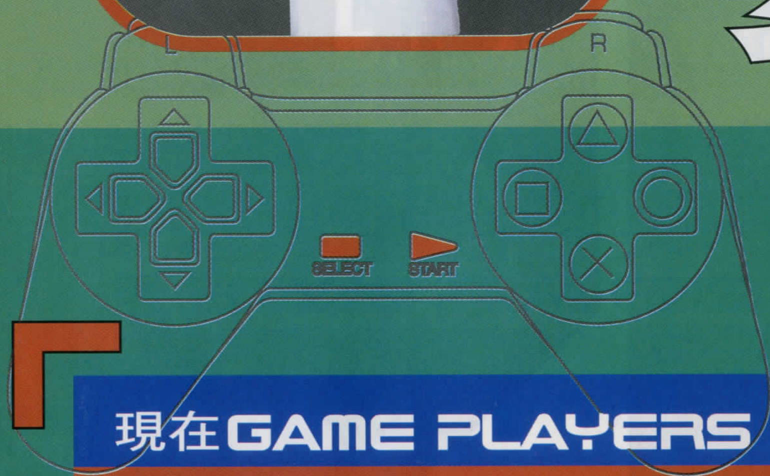






我們要請人呀！





現在GAME PLAYERS PS誠徵以下職位：

1）見習編輯

2）遊戲編輯

入職條件

職位1）年滿18歲、中五畢業或以上、有責任感、對遊戲有一定程度的認識、良好中文，熟識PLAYSTATION的遊戲、略懂日文為佳（當然要有鐵一般的鬥志）。

職位2）具有關工作經驗、中五畢業或以上、有責任感、對遊戲有一定程度的認識、良好中文，熟識PLAYSTATION的遊戲、略懂日文為佳（當然要有鐵一般的鬥志）。

方法）把個人資料和履歷寄來「香港 灣仔駱克道33號 幅利商業大廈7樓」，註明：「應徵GPPS見習．遊戲編輯」收

自問打機勁過人的你！一定要來試試啦！

COMIC WORLD 香港11

BY 隨風

舉辦日期：4月29日
時間：1:30至6:30
地點：旺角麥花臣室內場館
收費：30元連場刊（COSPLAY另收50元登記費）
下屆舉行日期：8月26日



《COMIC WORLD》又來喇！不經不覺《COMIC WORLD》已經舉行了十一屆，各位是否每次都有參加支持呢？今次的《CW》會場明顯地比從前寬敞，並不是因為轉了場地，而是因為今次只有四行的同人誌攤位（由從前的A-F改成現在的A-D）；另外亦限制了COSPLAY的入場人數（最多只限80人參加），並向COSPLAY收取費用，全場只有不多於10位COSPLAY到場；再加上又正值考試期間，令到入場人數大大減少。而且亦規定了行走路線，並全場嚴禁攝影，看上去的確是比較有秩序，但不少同人誌組織卻表示，雖然場地是大了及空氣好了，不過生意卻小了，不論看的人或買的人皆不及往時多。相信主辦單位能借今次經驗，於下次作出更好的安排。

BLESS



◆這本這是BLESSING VOL.1囉！

《BLESS》共有三位成員：小光(HIKARU)、小哀(HAIBARA)及小月，她們剛剛推出了第一本同人誌《BLESSING VOL. 1》，內容以插畫及漫畫及主。書中共有兩篇漫畫，分別是小光的《封印》及小哀的《CHEERIO》，皆是以校園及愛情及主題的。前者講述女主角小綾跟姐姐相依為命，某次想起父母時太傷心哭泣起來，幸得真彥安慰及予以手帕，自此手帕成為綾的寶物，後來兩人亦重遇了；後者的主角是萌，她於夢中遇到一位女性說給予她一個願望、但要求她照顧一個人，後來放學回到家中竟然真的出現一位女孩…？！



◆小光畫的插畫很不錯呢！



◆《BLESS》的簽名板

SKY



◆《DI GI CHARAT》是封面呢！



◆《SKY》的簽名板



◆POSTER CARD亦是精品之一

《SKY》共有兩本同人誌，分別是《COMIX》及《INFINITY》，今次為大家介紹的將會是前者。《COMIX》是改篇漫畫誌，當中有《DI GI CHARAT》(海藍)、《幽遊白書》、(阿芷)、《守護女神月天》(万里)等作品的改篇漫畫，另外《SKY》的成員亦有介紹原作的故事呢！除了漫畫之外，亦有四格漫畫、插畫及網址介紹等專欄呢！書中還附有《SKY》的最新動向，可見成員們皆是落足心思的呢！

窮人誌紀念中學



◆很有實力的組織



◆《窮人誌》紀念中學的簽名板

相信這一個名字會較為人熟悉吧，畢竟它於同人誌界中亦算是很不錯的、亦創立了一段時間的組織了，隨風從前亦曾介紹過他們的同人誌《戀LOVE 24》呢！今次為大家介紹的是它們同人誌的VOL.6，當中共有五篇漫畫，除了愛情之外亦強調友情、理想等信念，這大概就是此組織的特色吧！另外，他們製作的公式網頁亦開幕了，「http://www.comickers.com」，有興趣不妨去看看吧！

經過隨風的介紹後，不知各位是否會對這幾個組織感興趣呢？各位只要填好以下印花，再寄來「香港灣仔駱克道三十三號福利中心七樓」，再注明是「索取同人誌精品」就有機會得到該組織的簽名板，記得截止日期是5月23日呀！得獎者將會另行通知，先到先得啊！

同人誌精品索取印花

姓名：________________

身份證號碼：________________

聯絡電話：________________

希望得到哪個組織的精品？
請寫出該同人誌組織吸引各位的原因。




《GT3》的最強裝備 GT FORCE 測試報告

要充分享受的《GT3》的樂趣，這個設有FORCE FEEDBACK的USB呔盤「GT FORCE」絕對不可缺少。它能夠將駕車時由呔盤傳來的壓力和震動模擬出來，令本來畫面已極度真實的遊戲體驗更趨完美。到底這個在香港被炒過千元的原裝呔盤有沒有買的價值？本刊立即為各位詳細報導。



製造商：LOGITECH
價格：OPEN 價格（實際價格約為 9800 日圓）
對應遊戲：GRAN TURISMO 3、首都高0、BATTLE GEAR 2



■呔盤的正面，設計非常有賽車的感覺

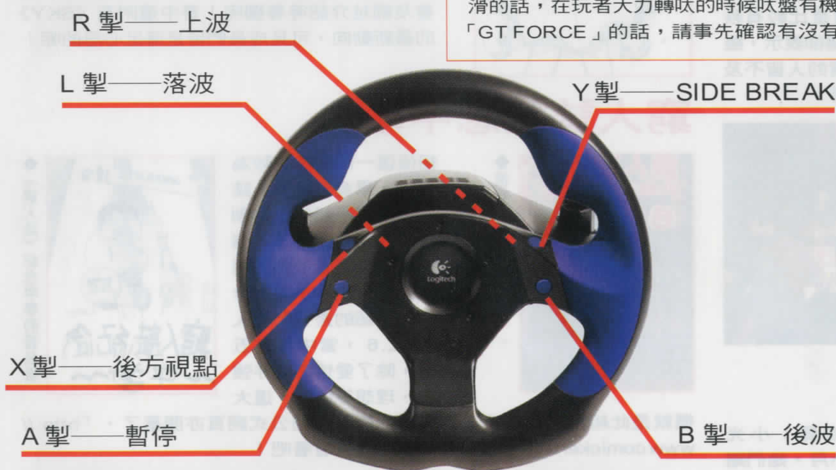
外表

第一次接觸這個「GT FORCE」時，筆者不禁驚訝它的體積非敘之細，沒有一般遊戲呔盤的累贅感。呔盤本身參考了真實賽車呔盤的設計，因此直徑比較短。呔盤的握手部份設有防滑海綿，觸感良好。在呔盤的正面設有四個按鈕（A、B、X、Y），而在呔盤的後面則有L和R掣，是用來轉波的。

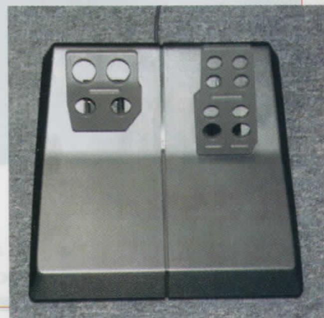
■呔盤的底座，玩者須要像圖中所示將呔盤夾在檯上



至於底座部份，「GT FORCE」採用了兩個膠製的螺絲夾來作固定，玩者須要找一張厚度適合（約2至3cm）的檯將之夾在上面。如果玩者怕它弄花檯面，可以用隨呔盤附送的膠墊來將兩者隔開。根據筆者安裝時的經驗，螺絲夾的力度只是剛剛足夠，如果檯面是比較光滑的話，在玩者大力轉呔的時候呔盤有機會鬆脫。因此大家是打算買「GT FORCE」的話，請事先確認有沒有適合的檯來固定它。



最後是腳踏的部份，左邊的是BREAK，右邊的是油門。兩者之間的距離適中，但踏下去的感覺比較鬆，玩者在使用時宜「就一就力」，不要去得太盡。由於整個腳踏都是用硬膠製成，加上是底部是空心的，所以重量比較輕，雖然它已經設有四粒防滑膠，但如果太用力踏的話仍然十分容易移位。玩者最好用鉛粒等物件將它加重，又或者將腳踏放在牆邊。



■用膠製的腳踏可能是整個呔盤最「化學」的部份，使用時應小心一點



■在書本上筆者無法告訴大家這種興奮的感受，必定要親身試試！

使用後感

「GT FORCE」是家用機第一個OFFICIAL 對應的FORCE FEEDBACK呔盤，因此其效果比起以往任何老翻產品都要來得出色，賽車和路面之間的INTERACTION，例如由路面崎嶇不平產生的震動，甩尾時車輪俯傳來的反動等，在駕駛時都可從呔盤處充分感受得到。除了腳踏沒有反動力外，整個駕駛的感受都非常真實，筆者甚至可以說它比街機的呔盤更勝一籌。筆者在試用一輪後，用回手掣時完全不是味兒……「GT FORCE」便是這樣一件可令《GT3》變得更完美的產品，待它跌價後，絕對有買的價值。

不過如果大家玩《GT3》的主要目標是考牌或者TIME ATTACK的話，「GT FORCE」可能會不太合用了。因為設有FORCE FEEDBACK的呔盤會影響玩者細微的操作，而且要用力和呔盤「搏鬥」太久，手也會十分疲倦，不適合長時間攻略之用。

呔盤 SETTING



在開始使用「GT FORCE」前，玩者應先在OPTION中右邊數起來第三項中，選擇最底的一行「GTフォースキャリブレーション」，調教好後才好開始遊戲。另外在第一行的「ステアリングアシストタイプ」中，大家可以在四種不同的ASSIST TYPE中選擇一種。不同的ASSIST TYPE對整個呔盤的控制感會有極大的影響，玩者應小心選擇。

BEGINNER（ビギナー）

在高速行走前十分安定，轉彎時須要大幅地扭呔才可，但這也代表玩者不易因扭呔過度而出界，適合初心者。

AMATURE（アマチュア）

在低速時呔盤的反應很快，在時速50km/h以上時它的控制感覺則會和真實的房車相近，難易度比較高。不過在回呔時它的控制仍會比真車容易。

PROFESSIONAL（プロフェッショナル）

反應比AMATURE更快，控制時一不小心便很可能導致「白鴿轉」，控制難易度更高。

SIMULATION（シミュレーション）

感覺和真車相同的SETTING，如果不預先計算好車的行走慣性，控制會變得極之困難，適合想學駕駛真車的人使用。

完美之體驗！《GT3》iLink通訊對戰測試報告

雖然《GT3》的單人用模式「GRAN TURISMO MODE」已經好玩得叫人廢寢忘餐，但如果玩者能夠在家中製造出通訊對戰環境，便能和朋友們一起享受「片車」的樂趣了！今次《GT3》其中一個其他賽車遊戲都沒有的特點，是它可以使用iLink進行六人同時對戰！由於GPPS的編輯部中有大量賽車迷，我們當然不會錯過這大好機會，於是在遊戲一出街我們便立即集齊三套《GT3》和iLink，立即進行了一次多人通訊對戰大測試！

測試當日使用的配件

1. 三部PS2
2. 三套《GT3》
3. 三台電視機 *基本裝備，相信其用途不用筆者解釋吧！*
4. iLink HUB 一個

iLink HUB是多人數對戰的必備品，其用處是將三台或以上的PS2連接。由於SCE並沒有推出原裝對應PS2的iLink HUB，玩者須要使用一般為電腦而設的產品。這些HUB可以在高登、旺角電腦中心等電腦商場內買到，價錢由300至600元不等，視乎它有多少個插口而定。插口越多對應的玩家人數也越多，當然價錢也越貴。編輯部為了準備日後的《GT3》，便購入了一個有六個插口的HUB。（iLink又名FIREWIRE或IEE 1394，指的是相同的規格）

■在電腦店購入的iLink HUB「IEEE 1394 FIREWIRE REPEATER FW-R6」

5. 4pin-6pin iLink 線三條

iLink的插口是有兩種不同的款式的，一種是4pin，另一種是6pin。PS2機上的iLink插口是4pin的，但在市面上買到的iLink HUB卻幾乎全都只提供6pin插口。因此原本PS2用開的4pin-4pin線並不適用。大家應該準備和對戰人數相同數量的4pin-6pin線。題外話，編輯部買到的HUB是有兩個4pin插口的，奇！

■這些線也可在電腦店中買到，約80元一條

6. 4pin-4pin iLink 線一條

這是用來測試兩台PS2直接連線對戰的。

■這條是購入SONY DV機時附送的4pin-4pin iLink

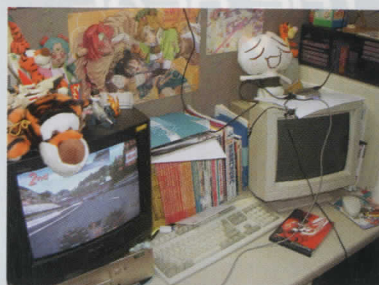
7. 火牛一個

雖然iLink本身已有提供電源，但還是我們「小心駛得萬年船」，準備定一個HUB適用的火牛。

■可以自行調整VOLTAGE的萬用火牛

正式測試

首先我們用4pin-4pin線將兩部PS2連接，測試二人對戰的效果，結果一試便成功！要知道它們是否成功連線的方法很簡單，在進入ARCADE MODE中的iLink Battle後，兩部PS2的Machine id需要一部是「1」，另一部是「2」（如果有第三第四台PS2它們的id便會是「3」和「4」，如此類推）。在選擇好賽道和車款後，對戰便隨應開始！一如事前預料，兩人對戰的效果非常好，完全沒有絲毫拖慢或窒的現象。



■iLink線本身只有兩米左右，在編輯部內連線便是這個樣子……

接著我們開始測試三人對戰。用4pin-6pin iLink線將PS2和HUB連接後，進入iLink Battle中，筆者發現三部PS2的Machine id都是「1」，即是代表連線失敗了。到底出現了什麼問題？筆者猜想可能是HUB沒有插電所致，於是插上火牛重新再試，今次三台PS2的Machine id變成「1」、「2」、「3」，連線終於成功！



■三個不同的Machine id，如無意外Machine id是跟據PS2內的SERIES NO決定的，玩者無法改變它

在經過歷時兩個小時連續不斷的三人對戰後，筆者和編輯部的同事全都只有一個感想：「正！」，本來我們想多人對戰可能會影響整個遊戲的表現，但結果這擔心是多餘的，在這兩個小時內我們從未遇過拖慢或窒的現象，效果簡直和街機一樣！相信大家在玩過這iLink對戰後，便不能再忍受分割對戰的局促了！

除了對戰之外，iLink Battle還提供了一個「現場直播」的功能，就有如街機賽車遊戲常見的「LIVE MONITOR」一樣，玩者更可以像REPLAY一般隨便改變視點！



■真人對戰時車輛「炒埋一碟」的場面自然不會少（笑）



■利用現場直播功能，玩者可以自己即時編輯REPLAY，感覺有如VJ！

最究極之《GT3》體驗
三畫面顯示模式！

利用三台PS2和iLink，玩者更可以在家中享受像街機《F355 Challenge》一樣的三畫面同時顯示模式。方法十分簡單，大家只要在iLink Battle中，於Machine id是「1」的PS2上選擇「現場直播」即可。不過大家要留意三部電視的Machine id次序必須「2」「1」「3」（由左至右）。

雖然要找三台大小相同的電視機十分困難，而且成本昂貴，但如果你自認是超級《GT》迷，相信你不會吝嗇這筆錢吧！（笑）



■至高無上的《GT3》享受！

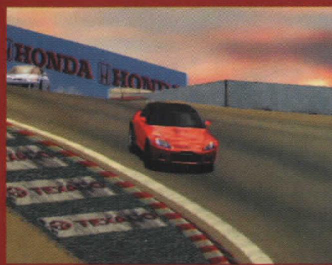
THE REAL DRIVING SIMULATOR

GRAN TURISMO® 3
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A-spec





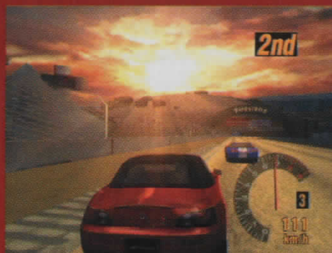


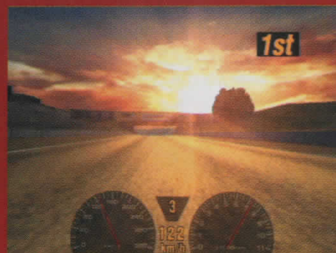






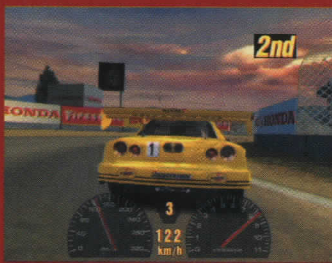


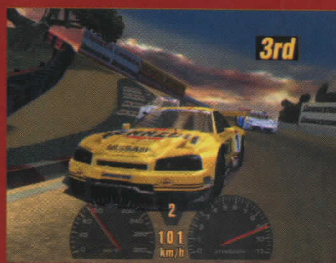












基本知識與駕駛方法

TEXT：MARKS

GAME PS GAME DATA

發售商	SCEI
售價	6800日圓
容量	DVD-ROM
記憶	256KB以上
發售日	4月28日

PS2/RAC/對應DUAL STOCK 2、GT Force

ACRADE MODE

當贏得各個AREA所出現的全部賽道，就會令隱藏的賽道和隱藏的可選車種出現。每一個AREA的構成可以在ACRADE MODE主要畫面的Goodies中看到。首先使用級數不同的車種會令出現的隱藏車有所不同。此外，可以肯定的是AREA A~D會有2部，而AREA E和F則有四部。

EASY完成

在SINGLE RACE中以EASY的電腦級數來完成，就可以令隱藏賽道出現。在AREA A~F的賽道合計存有34條不同的賽道。



NORMAL完成

以NORMAL來完成一個AREA的賽道時，可以使用的車種就會增加一部。例如完成AREA A時就會多一部EUNOS ROADSTER使用。



HARD完成

當完成一次HARD，就會連NORMAL和EASY一拼完成，而新AREA出現的時候，可以使用的車種便一口氣增加兩部。



利用空氣阻力

當自車與敵車同樣速度，而敵車在自軍前面不遠的時候，就可以在這局面積極地使用Slip Stream。在彎位後的長直路最為有效，此外距離長而需要以極速來行駛的TEST COURSE更需要經常使用這種技巧贏取冠軍。





利用敵車入彎

這個技術在實戰中使用可得到很好的效果。基本上，敵車在入彎時的速度都會比較慢，而在這期間延遲減速時間，直接撞向敵車的車身。這樣不但可以不用駛出賽道而通過彎角，而且可以將敵車挾在自車和牆壁之間。這個技術尤其在比賽開始之後的第一個彎角，來奪取第一位的位置。



GRAN TURISMO MODE I

使用1,500,000Cr

在GT MODE開始的時候，玩者會有三個選擇來開始自己的賽車生涯，而其中一個就是利用開始時已為玩者準備的1,500,000Cr來購買一台低過這筆資金。低過1,500,000的新車共有7部，如Vitz RS 1.5、AE86等，而當中以SPRINTER TRUENO GT APEX (AE86 Type I)的馬力為最高，所以成為開始GT MODE的首選。



免費取車

除了購買新車之外，其實當中還有兩個途徑取得新車，而且不用費用而獲得取。獲取的方法會有「LICENSE測驗」和「ACRADE MODE」兩種。首先LICENSE測驗中以ALL GOLD來完成整張LICENSE就可以獲得本一部獎品車，每張LICENSE的獎品車都不會相同。其次在ACRADE MODE的TIME ATTACK中以第一位塗改賽道的TIME RECORD，亦同樣可以獲得獎品車。



TUNING

即使玩者買了喜愛的車種，但因車子從未TUNING UP，令其本身沒有足夠的實力去贏取一些高水準的比賽，所以買車後的第二個步驟就是為車子進行改裝。首先改換就是價錢平效果大的MUFFLER，而接著是增大馬力的配件，當馬力到達一定水平便需要更換懸掛系統和輪胎等等



賣獎品車

為了之後可以獲取想得到的車種，或進行TUNING等，所以最初是需要金錢使用的時期，而當中可以賣出在贏取該比賽所有賽道後所獲特的獎品車，使手上持有的資金增加。基本上有很多獎品車都可以在DEALER中買回，因此沒有必要放置在車房之內。



TACMAC TECHNIC I

開車的技巧

除了以漂亮的入彎和速度來超越其他對手外，其實比賽開始的一刻亦是超越前車的好機會，因為開車的好壞可以直接影響一至兩個位置，而這機會只有比賽開始時的一刻，所以各位好好利用這個技術。如踩盡油門時，而咪錶到達紅色範圍內開車的話，會令起步一刻的輪胎不斷在原地磨擦而不能即時行駛，相反由靜止的一刻開車亦不能取得起步的優勢。起步時咪錶最接近紅色範圍的一刻開車就是最好的時間，而駕駛馬力低的車種時起步時最好以2波開車。

放油門

油門除了可以給予車子動力之外，亦可以幫助車子成功入彎，但可能大家會問怎樣才可以幫助入彎。首先踏緊油門入彎時，由於車身仍有動力推動向前，所以令到車身的轉向性大大減低，至於放開油門就可以使其本身的轉向得以回復，因此當離心力將車子向外移去時，就可以放油門把車子拉回賽道上。



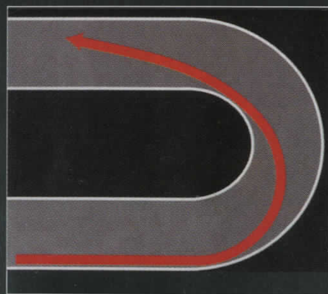
BRAKE

當你想踏BRAKE減速的時候，往往都會以FULL BRAKING來進行減速，不過這樣會令到輪胎被鎖死，而且並不能做到自己心目中預期的減速效果。此外，FULL BRAKING更會帶來另一個嚴重後果，使車子在入彎時失去了本應的轉向，所以踏BRAKE的時間最好在進入Cutting Point前完成。



OUT IN OUT

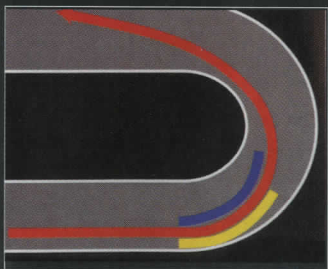
這個技術是令到入彎時可以有以最短距離或提高平均車速兩個方法。雖然看似前者的方法比較有利，但是有很多的情況，對後者非常有利，因為在走出彎位後的加速方面，後者可以以最小的時間回復原有的速度。對於一個衫次接觸賽車的玩者來最先要學習的技術，OUT・IN・OUT就是車



子由彎位的外側進入彎位，再駛向彎位的內側，最後駛向外側離開彎位，而這個方法所形成的行車線都會比彎位的半經大，結果入彎速度得到提高。

SLOW．IN．FAST．OUT

彎位的行車線基本是OUT．IN．OUT，而入彎的程序則是現在所說的SLOW IN．FAST OUT。情況就是入彎之前將車身的速度減低，而進入彎位的末段，則以踏盡油門離開。這個效果是為了使車身可以在短時間內將車身方向改變，快速地進入加速狀態，從而將TIME LOST減至最低。



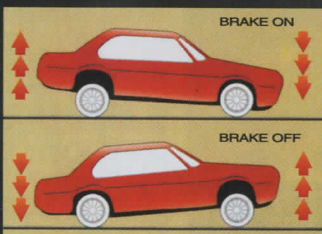
S彎和複合彎

當遇上S型的多重彎角時，便要沿著各彎角的內線來達成一條直線。由於這種彎角都會在各賽道中出現，所以這走法是不可欠缺的。至於一些在小彎後的髮夾彎最重要就在於如何入那個小彎，首先將小彎的Cutting Point放在後面，而且使車子移到髮夾彎的外線進入。



重量移動

駕駛真實汽車在加速或減速的時候，通常都會感覺到車身傾向前或後。這個情況是因為在加速或減速時，車身的重量會向前後移動，而能夠利用重量的移動，有效率地駕駛，這個技術就是「重量移動」。車身在右圖那樣加速或減速的時候，前後的重量平衡就會改變。重量可以增加輪胎的抓地力，如在入彎之際進行Braking或Accel Off，車頭的重量就會一瞬間增加，從而令Under Steer的機會減低。



Braking Point的需要

由於Braking需要在入彎之前進行，而基本上每次通過同樣彎角的速度都是差不多的，所以玩者需要自行設定一個開始減速的Braking Point，從而提高每次入彎速度的準確性。在賽道上通常會以顯示彎位距離的路牌或廣告牌作為Braking Point的目標物，所以第一次通常會作為了解賽道構造和設定自己的Braking Point目標物，來令到比賽成績得到提升。



切入Cutting Point

在入彎的行車線中，最近彎位內側的一點就會被稱為Cutting Point（C.P）。C.P會因應情況和彎位的形狀而做成不同的位置。這個是絕對需要習慣的，就算是初玩者亦一樣。如果彎位之後是一條大直路、彎位後是另一個相反彎角或想從外側進入的話C.P會在彎位後段。想避開前車時，C.P就需要在前面。不過在沒有其他條件下，最好就以C.P為中間的行車線駕駛。



ZEBRA ZONE的重要

ZEBRA ZONE（Z.E）可能很多人都未必聽過，不過它們都存在著賽道之上。Z.E就是出現彎位內側、彎位入、出口的紅白間條路肩。Z.E的基本用法是讓彎位行駛中的車手知道賽道的寬度，不過其中有兩個理由需要經常使用Z.E。首先利用彎位的內側，可以令彎位的行車線更加平滑，例如在路障、S彎和連續的彎位時，切入內側的Z.E來取得一條直線。第二，當一邊的輪胎踏上Z.E時，重量就會集中在外側的輪胎，而加上Z.E的摩擦力高，自然地將內側的輪胎做成一個Brake的效果，來幫助車身入彎的角度。

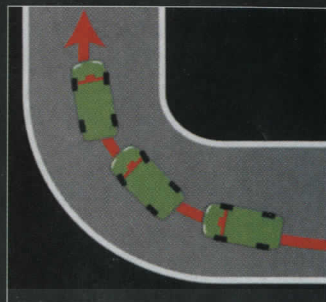


ZEBRA ZONE的危險

當踏上Z.E時可能會令內側車身高度提高，而產生一個容易失控的情況，不過其原因並不是Z.E的問題，而是車身懸掛系統（SUSPENSION）的SETTING太硬所引致，所以SUSPENSION是需要一定的軟度。

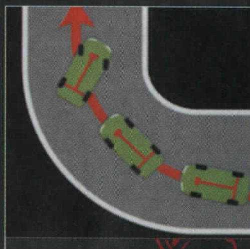
FF

FF就是前置ENGINE、前輪作驅動的方式。因為傳送驅動力的路徑短，令到入彎時的車身更緊貼理想車行線便是其最大的特徵。這種方式的優點就是車底沒有了驅動軸，使車內空間增加，而生產成本亦比其他便宜，因此成了普通車大都是FF的理由。由於FF入彎安定性高，所以家庭車最適合這種方式。不過缺點就是整套驅動組件的重量集中在車頭，這樣驅動輪不能作出比較銳利的加速。



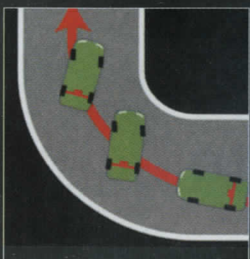
FR

以前置ENGINE和後輪驅動的設計就是FR。雖然是昔日非常普遍的類型，但因驅動軸在車底，而令車內空間減少。由於操舵輪的前輪與驅動輪的後輪是分割開的，所以操作性能是特別良好。這就成了重視入彎性能與反應的SPORT CAR採用這種驅動方式的理由。另一方面，其缺點就是在入彎後的出彎角度太深，令一些LEVEL低的駕駛者不能能控制，其實利用油門的踩踏令車身穩定。



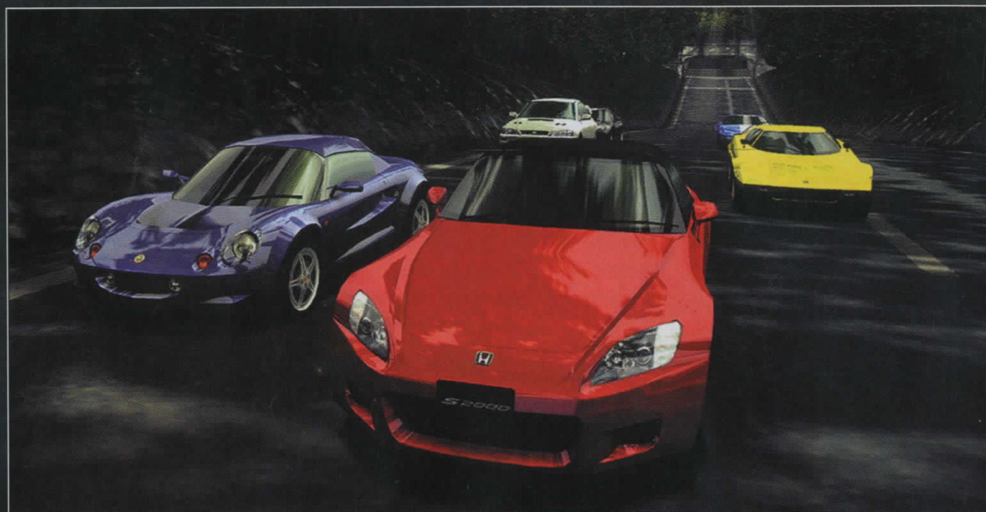
MR

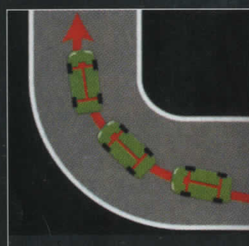
ENGINE配置在車身較中央位置便是MR的設計。這種方式最大的特徵就是操作性能優良，轉向反應敏銳，而轉向切入至完成改變方向之間的時間是非常短暫，全都在於有良好的重量分布，所以方程式賽車全都是採用MR。在實用性方面，由於ENGINE佔據了座位後面的位置，所以車內的空間非常狹窄，甚至只剩下兩個座位，另外，車內會聽到響亮的ENGINE聲，所以這成為了MR車最大的缺點。



4WD

ENGINE配置在前面，而前、後輪都是驅動輪的設計便是4WD。由於四條輪胎都與路面產生牽引力，所以4WD有非常良好的加速性能，以及給與路面安定的驅動力，這就是其最大的特點。特別在濕滑路面更能顯出比其他驅動方式超卓的地方，所以WRC等車輛在RALLY比賽上十分活躍。實際上4WD沒有太致命的缺點，唯一的就是因機件的複雜化而增加了重量，而令車身重量更會多達200kg。這個重量的增加使其靈活性減低，因此輕量化成為重要之一。





RALLY TECHNIC I

DRIFT

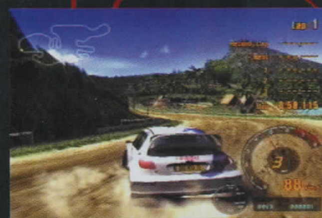
DRIFT的技術是利用了賽道上的雨水或沙粒等令輪胎抓地力減低的路面，而衍生出來的過彎技巧。因為沙粒和兩水會令到輪胎與路面接觸面，而抓地力卻正式需要一定接觸面才可以產生，所以車子會在這些路面上發生不穩定的情況。在入彎時按一秒方向掣就可以發生DRIFT，而令車尾失去抓地力而滑行。在一些通過銳而細的彎角時，往往因為車頭的角度太深而撞向防撞欄，基本上可以利用方向掣和油門來調整車身的位置和方向，而輪胎就會在加速的一刻回復本身的抓地力。





慣性DRIFT

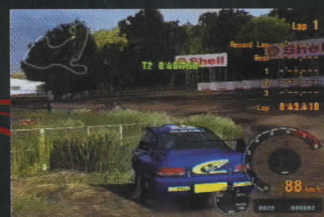
首先可謂「慣性DRIFT」呢？當開始DRIFT之後，以沒有修改角度或調整車速來來完成整個彎角，而已經利用這種慣性DRIFT彎角就只有可以以中、高速通過的彎角，因為它們的角度都會是比較闊大。至於這技術的好處就在於可以保持一定速度通過，而經過調整的彎角則會因調整降低了車速，使其通過後的開始車速同樣降低。

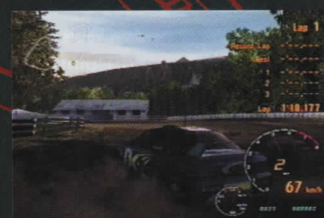




理想的DRIFT

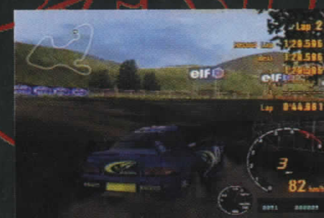
DRIFT雖然是RALLY比賽最常見到的技巧，但其實當中亦會有好壞之分。很多讀者在一些大彎時都以中線作行車線，雖然比理想的DRIFT並不是相差很大，但當通過細而銳，或廣闊的彎角時，就會出現明顯的分別。因為最理想DRIFT的車頭是緊貼內彎的防撞欄來通過，而所行駛的距離會比以中線行車的減少了25%~30%。

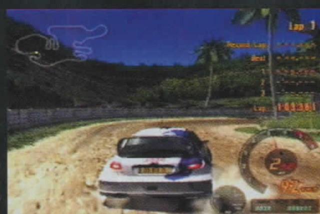


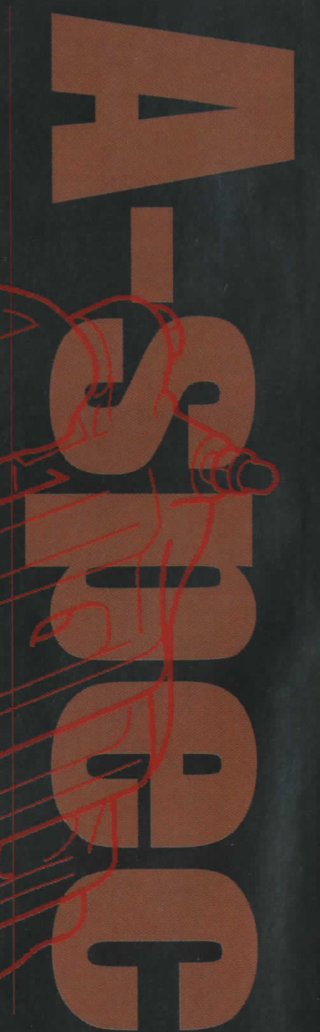


與道路同樣

雖然可以在沙路上利用DRIFT來通過不同的彎角，但實際上玩者依然需要利用瀝青路的行駛方法來比賽，如OUT IN OUT、SLOW IN FAST OUT。為了自車可以使用彎角的最高速度來通過彎角，以及取一條最直的行車線令時間得以縮短，所以玩者利用跑車基本技巧來增加取得勝利的本錢。



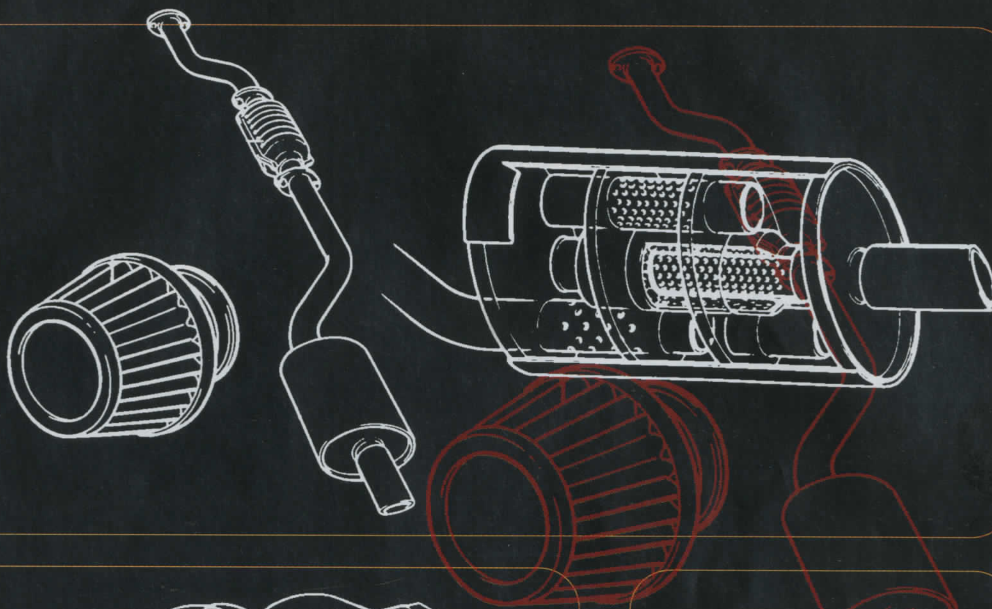




TUNING PARTS

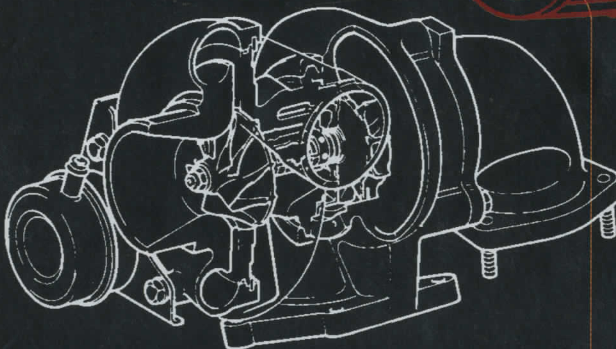
MUFFLER

MUFFLER（排氣管）的作用是排出從氣缸排放的廢氣，以及減低排氣時噪聲，而TUNING為了引發出最高效率，使廢氣排放速度增加，而把ENGINE的性能提高。因為最基本的MUFFLER功能只是防止發出騷擾性的聲音，以及淨化排出的廢氣，所以有需要更換追求效率及減低廢氣排出時磨擦力的MUFFLER，從而將中低速區域的反應提高，以及延長高轉數時的POWER。利用排氣能源來提高馬力的TURBO車效果會特別顯著，不過對於NA車的數值卻沒有影響。



TURBO

TURBO車的POWER其實來自TURBO CHARGER（渦輪增壓器）-利用排氣時流動的衝擊將渦輪高速轉動，同時帶動另一邊的增壓機，把將吸入的空氣壓縮，強制性把壓縮過的空氣注入ENGINE中的氣缸，令ENGINE在每一下燃燒汽油時得到更多可燃燒的氧氣。由於在普通引擎上，廢氣的流動能量被白白浪費，所以利用渦輪增壓器可以有效地將部份地回收廢氣能量，從而提高引擎的效率。不過渦輪增壓器的致命缺點就是當低速時，幾乎沒有任何增壓過的效果，因此在起步時踏盡油門，引擎不能即時跟隨油門作出增大的功效。為了充分地發揮渦輪增壓器的功效，必須令其維持在高水平的車速下運作。

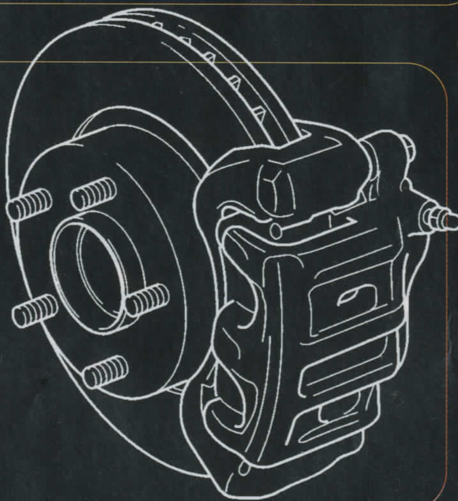


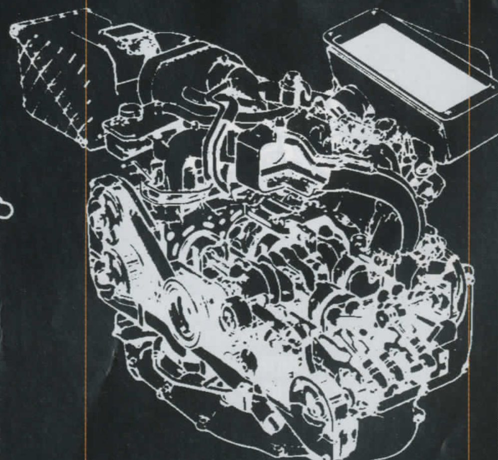
SUSPENSION

SUSPENSION的功用是在行駛時將路面高低不平所產生的震盪吸收。路面形成的小衝擊還可以由輪胎吸收，但輪胎不能負擔的震動就會經由上、下擺臂等構成的SUSPENSION ARM，傳輸至緩衝式減震器之內。裝在緩衝式減震器外面的螺旋彈簧是用把衝擊吸收，而餘下的振動會由緩衝式減震器卸下。減震器內部注入了OIL和一個活塞，而利用OIL通過活塞孔時所產生阻力卸下餘震。設定SUSPENSION為較硬時，雖然行駛時更安定，但會令入彎變得困難；相反地，變得入彎容易，但轉向會過份敏感。

BRAKE

雖然看起來細而輕巧，但其實這樣的強化制動器，可以在提升車速提高期間，亦能夠安全地行駛。實際上，效果最顯著的BRAKE強化就是將BRAKE PAD（即與BRAKE ROTOR磨擦的部份）更換。車輪轉動期間，BRAKE PAD與BRAKE ROTOR的磨擦會產生熱力外，更可換來減低了的車速。因此更換高磨擦力的BRAKE PAD，就能夠提高制動器的性能。在世界級的比賽中，前後制動比例會調較至前7：後3~前9：後1之間。





ENIGINE

COMPUTER

這是現代汽車中不可缺少的部件，因為它的功用是控制及調節引擎內的吸排氣，改變至配合引擎燃料噴注及點火的時間，而減低引擎產生KNOCKING情況的機會，這樣可以將普通引擎的最大效能完全引發出來。

NA TUNING

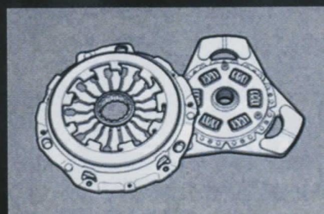
NA（Natural Aspiration）是一種不能與TURBO同時出現在車內的機械裝置，而其功能就是利用活塞下降所產生的真空空間把外面的新鮮空氣強行拉進燃點區域內。其油門變化的反應會比TURBO更加敏捷，不過這種機械裝置所增加的馬力是不會有TURBO的大增幅程度。

TRANSMISSION

需要因應賽道和車種選擇不同特性的齒輪比。不過，ENGINE的最大輸出馬力值側不改變。由於能否發揮出引擎的特性是取決於齒輪比，所以當引擎調整至最頂峰時，就更需要有相輔相成的齒輪比，不過在不同的賽道上行駛仍然要再次調整。在高速賽道上應使用直徑大的齒輪比，而低速賽道則採用相反的齒輪比，令加速性能增加。

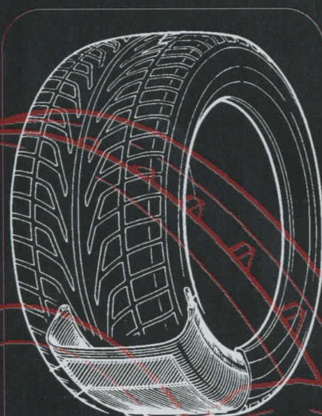
CLUTCH（離合器）

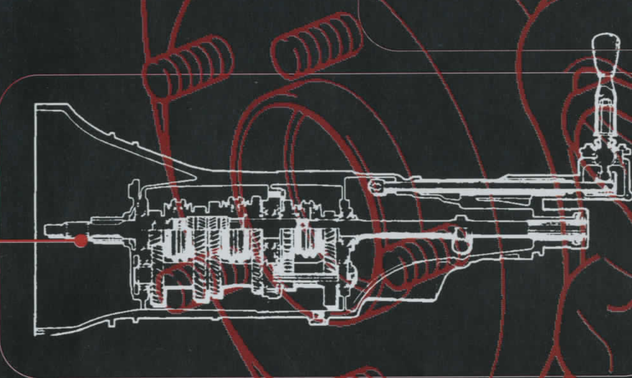
同樣有必要配合馬力提升而強化。如果不進行TUNING的話，離合器就會因而打滑，令到在提高波段（SHIFT UP）時或高轉速失去應有的馬力，而且在耐力賽中更需要多用轉換波段，所以強化離合器是必需的。



TIRE

輪胎不但將引擎的馬力傳遞至路面，而且是汽車與路面直接接觸的唯一PARTS。簡單來說，輪胎最重視的性能就是抓地力-在入彎時的牽引力、制動時的反應等因素來決定。最簡單就是越少溝位，與地面的磨擦力便會越大，所以比賽用輪胎是沒有溝位的。另外使用軟柔（SOFT）的輪胎可以在低溫下令娕地點像溶化的緊貼路面，而令到與路面的抓地力提高。不過行駛時會因為路面環境、行走距離、高速行駛等因素，令到輪胎的消耗度增加，而且最後變得失去抓地力和引擎原有的馬力，而就算耐久性高的輪胎，亦只是時間長短的問題。





L.S.D.

LSD（Limited Slip Differential GEAR）是把驅動扭矩合理地分配至左右車輪，尤其是入彎的時候，汽車左右車輪的轉速會有所不同，LSD就能夠一邊輸出扭矩，一邊吸收左右車輪的轉速差距。因為LSD會有一對作減低車速的齒輪，所以其同樣獨有變速器的減速性能。Initial是決定整體性。Accel側重在加速性能上。Decel側重在制動性能上

OTHERS

輕量化

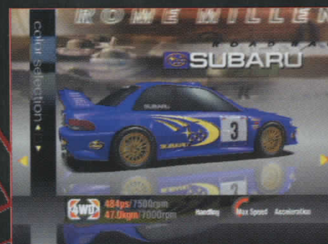
除了更換座椅及內部鑲嵌鋼板等之外，更會把重身的車內部份替換一些輕巧的材料。從而得到提高運動性能和消耗品的耐久性等效果。

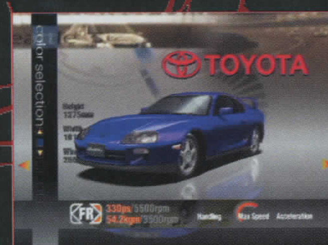
Active Stability Controller

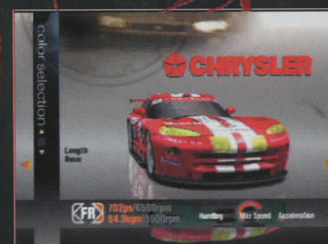
收集油門、轉向角度及車速等資料後，因應當時的情況而控制四輪的制動器。其功能就是避免產生明顯的敏感性轉向和打滑等情況出現。如設定較強，雖然可以安定地行駛，但入彎會變得困難；相反地，入彎會容易完成，不過防止打滑的效果會減低。

TCS Controller

這套系統會依據車輪轉動時的情況，而自動截斷供油或點火系統來防止輪胎空轉。設定較強，雖然會沒有了空轉的情況，但加速力卻會被降低。不過設定較弱則會產生加速太強，而令到轉向過敏。

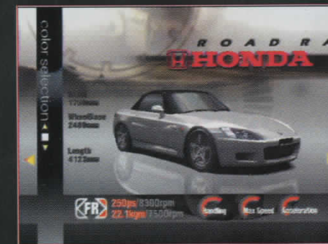












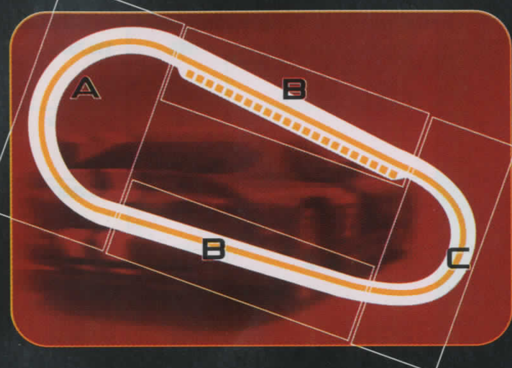




CHAMPION DATA 國內B級

比賽名稱	賽道	限制	冠軍獎金	車廠	車種	型號	年份	賣價
Sunday Cup	Super Speedway Midfield Raceway Trialmountain Circuit	-	60,000Cr	TOYOTA	SPRINTER TRUENO	GT-APEX(AE86 Type I)	1985	338,750Cr
Clubman Cup	Rome Circuit Special Stage Route 5 Deep Forest Raceway	-	100,000Cr	MAZDA	EUNOS ROADSTER		1989	422,500Cr
FF Challenge	Deep Forest Raceway Special Stage Route 5 Rome Circuit	限定為FF	120,000Cr	TOYOTA	VITZ	RS 1.5	2000	363,250Cr
FR Challenge	Grand Valley Speedway Special Stage Route 5 Apricot Hill Raceway II	限定為FR	150,000Cr	NISSAN	SILVIA	K's 1800cc(S13)	1988	471,500Cr
MR Challenge	Trialmountain Circuit Deep Forest Raceway II Apricot Hill Raceway	限定為MR	150,000Cr	YOYOTA	MR-S	S-EDITION	1988	471,500Cr
4WD Challenge	Deep Forest Raceway Midfield Raceway Special Stage Route II	限定為4WD	150,000Cr	SUZUKI	ALTO WORKS	SUZUKI SPORTS LIMITED	1997	305,500Cr
Light Weight K Cup	Trialmountain Circuit Super Speedway Laguna Seca Raceway	限定為MiniCooper、ALTO、MIRA	200,000Cr	Mini	Mini Cooper	1.3i	1999	420,750Cr
STARS & STRIPES	Seattle Circuit Super Speedway Laguna Seca Raceway Seattle Circuit II	限定為美國車	300,000Cr	Chevrolet	Camaro	SS	2000	738,250Cr
Spider & Roadster	Deep Forest Raceway Test Course Grand Valley Speedway II	限定為OPEN CAR	200,000Cr	MAZDA	ROADSTER	RS	2000	582,000Cr
80's Sport Car Cup	Special Stage Route 5 Tokyo R246 II Seattle Circuit II	國內B級，限定為80年代車	200,000Cr	MAZDA	SAVANNA RX-7	INFINI III(FC)	1990	807,500Cr
RACE OF NA SPORTS	Apricot Hill Raceway Grand Valley Speedway Apricot Hill Raceway II	國內B級，限定為NA車	500,000Cr	HONDA	CR-X Del-Sol	SiR	1995	468,250Cr
RACE OF TURBO SPORTS	Midfield Raceway II Test Course Special Stage Route 11	國內B級，限定為TURBO車	500,000Cr	DAIHATSU	MIRA	TR-XX AVANZATO R	1997	278,500Cr
AUDI TT Race Tourist Trophy	Rome Circuit Laguna Seca Raceway Trialmountain Circuit Special Stage Route 11 Cote d' Azur	國內B級，限定為AUDI TT	500,000Cr	Audi	TT	1.8T quattro	2000	1,164,500Cr
Legend of Silver Arrow	Test Course Trialmountain Circuit Rome Circuit II	國內B級，限定為BENZ	1,000,000Cr	Mercedes-Benz	SLK	230 Kompressor	1999	1,382,750Cr
ALTEZZA Race	Midfield Raceway Tokyo R246 Deep Forest Raceway Special Stage Route 5 Seattle Circuit	國內B級，限定為ALTEZZA	100,000Cr	TOYOTA	CELICA	SS-II(ST202)	1995	534,000Cr
Vitz Race	Rome Circuit Laguna Seca Raceway Tokyo R246 Trialmountain Circuit Special Stage Route 5 II	限定為Vitz	300,000Cr	TOYOTA	VITZ	RS 1.5	2000	363,250Cr
TYPE R meeting	Tokyo R246 Grand Valley Speedway Trialmountain Circuit Super Speedway Tokyo R246 II	限定為TYPE R	500,000Cr	HONDA	CIVIC	SiR-II(EG)	1993	472,250Cr
EVOLUTION MEETING	Laguna Seca Raceway Trialmountain Circuit Midfield Raceway	限定為EVOLUTION	500,000Cr	MITSUBISHI	LANCER	Evolution IV GSR	1996	749,500Cr
Beetle Cup	Rome Circuit Grand Valley Speedway Seattle Circuit II Test Course Cote d' Azur	國內B級，限定為Beetle	500,000Cr	Volkswagan	New Beetle	RSi	2000	1,750,000Cr

RACE II

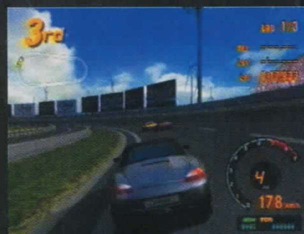
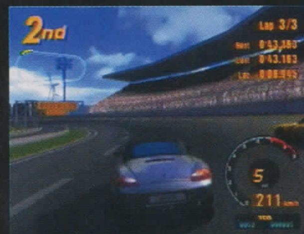


SUPER SPEEDWAY

TOTAL LENGTH
2,404m

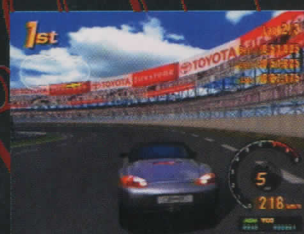
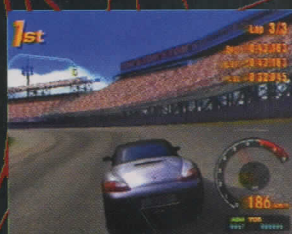
A

進入A彎角時，即使CLASS A以上的車種都可以不用減速進入。當中只需要作出適當地放開油門，和正確地使用OUT IN OUT便可以。入彎時不減速是為了縮短比賽最重要的時間。這個彎角的難度可算是所有賽道之中最低級數。

C

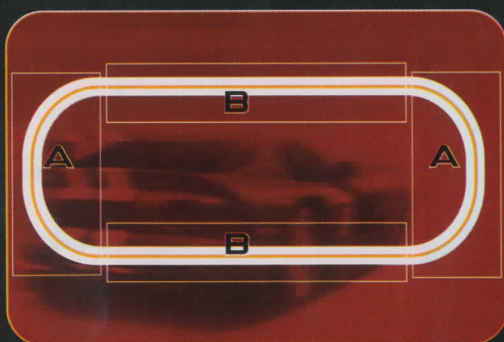
C彎角會比A彎角的角度小，但基本行駛方法與A彎角同樣，不過CLASS A、S在這個彎角中不可以使用不減速入彎了，這是因為這兩級車種的離心力都已經高於輪胎的抓地力。

B

B點就是這個鴨蛋形賽道的兩側直路。在進入兩條直路後都要依著外線行車，作入彎的準備。當玩者前面還有敵車的時候，就要好好利用敵車後面的無風阻路段，這些都是賽直路時的基本。雖然離敵車較遠的位置是沒有予最好效果，但亦需要利用。



TEST COURSE

TOTAL LENGTH
10,342m

A

雖然這個只是一個橢圓形的賽道，看似只要極速高就可以取得勝利，但其實與同級車比賽時，利用空氣阻力反而更加重要。在這個彎角因為長度有1公里之長，所以角度很細，而入彎途中可以用全速行駛。

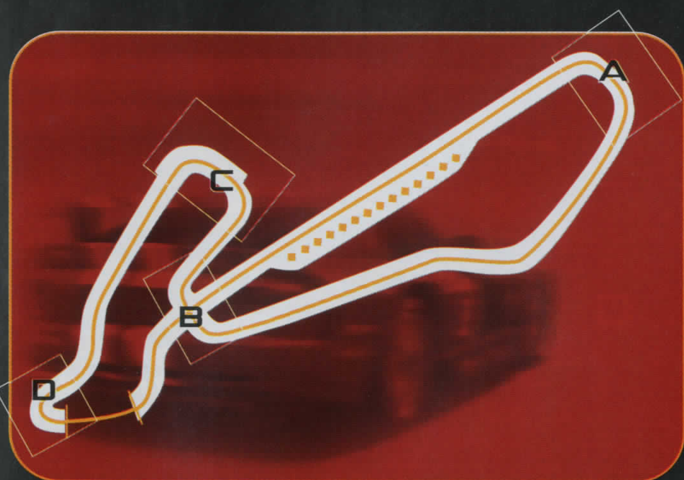



B

在直路中，同樣需要利用空氣阻力來奪取冠軍的位置。在進入通往終點的大直路時，最好處於第二、三位，最後才利用空流優勢以最高速爬頭，才得到奪取冠軍的機會。





MID FIELD RACEWAY

TOTAL LENGTH
3,597m

A

經過長長的直路之後，便要進入角度較急的彎角。由於直接進入會移到沙地上而失去時間，所以需要減速來進入。雖然車種各有不同，但同樣需要在100m和50m指示板之間進入FULL BRAKING。以減速至150km/h以下進入彎角便可以。




B

同樣經過一段直路之後，就會通過比之前A彎角度更細的彎角，再進入一條隧道。直路時依在賽道的左面準備，在50M指示板前開始減速，今次需要減至140km/h，以OUT IN OUT取行車線。在進入隧道時，最好早點依在右面，從而準備下一個彎角。




C

這組彎角可說是由兩個彎角構成，因為後段會比前段的角度更細，所以兩個彎角的入彎都會不同，就可以利用直接進入，而到達兩個彎角之間便要進行輕輕的減速。不過CLASS S切入第一個彎角時，需要以外線進入。




D

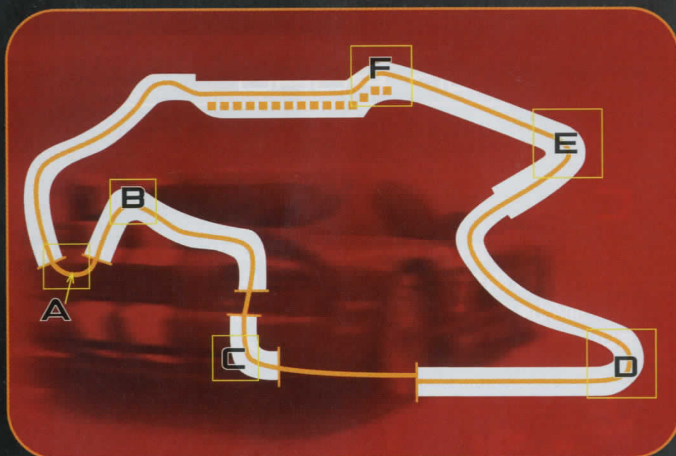
這賽道最大的難關就是這個彎角。彎角之前的S彎就要以SHORT CUT，令車子可以依在賽道的右面準備最難的髮夾彎。在通過50M指示板的一刻，立即進行FULL BRAKING。需要減至80km/h以下的車速切入，而且謹慎地入彎便可以。











TRIAL MOUNTAIN

TOTAL LENGTH
3,922m

A

當見到隧道入口的時候，就要從賽道的右面以BRAKING突入左彎角。車速是A CLASS以下—90km/h，S CLASS—110km/h。入彎時就要依內線，將軚盤向左扭盡。



B

通過最初的隧道之後，就會遇上這個見不到角度有多少的銳角。車速是CLASS A~C—80km/h，而CLASS S則是90km/h。需要在外線的ZEBRA ZONE開始減速，以OUT IN OUT切入彎角之內線ZEBRA ZONE。



C

進入第二個的短隧道時，就要切入內彎的黃線區域。減速只需要利用放油門便可以。此外，還乘放油門的轉向增加一刻駛入，而一踏入黃線區域就立即踩油加速。



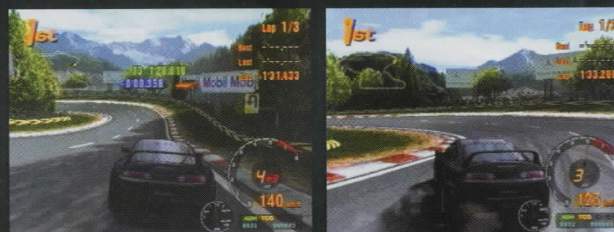
D

這賽道最難的彎角就是這個髮夾彎。在長長的落斜路之後，以直線進入就會令車身向外滑去。這個彎角的方法就是依著賽道的右面，當見到右上角的黃色箭咀時便立即進行FULL BRAKE。同時將軚盤向左扭盡。車速只需減至110km/h左右。在切入內線時，利用油門的踩放保持在110km/h。在見到出口時，立刻以踩盡離開。



E

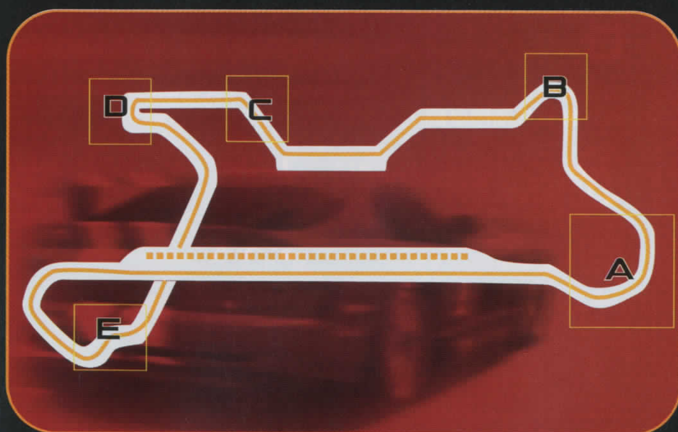
在另一個落斜路時，會見到一個角度不是很大的髮夾彎。當駛到右面的ZEBRA ZONE，要立刻開始減速，以OUT IN OUT來完成。車速減至90km/h左右就會比較安全。離開彎角時，需要依著賽道的右面。



F

在終點前就是這個角度比較大的S彎。不過可以利用ZEBRA ZONE增加轉向的特性，以全速駛入。首先依著賽道的右面，以OUT IN OUT進入，當輪胎踏上ZEBRA ZONE一秒，就立刻拉回右軚切入右彎。





SPECIAL STAGE ROUTE 5

TOTAL LENGTH
3,782m

A

由於進入隧道之前，車子已經經過一條大直路的加速，所以在通過入口前的右彎前，需要進行FULL BRAKING，以車速130km/h進入隧道，而且再加上適當的放開油門，增加的轉向就可輕易地進入隧道內的左彎角。



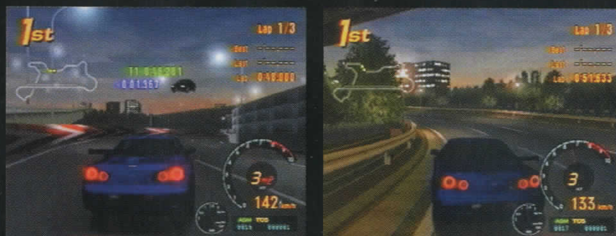
B

首先需要在通過之前的彎角後立刻依在賽道的右面。當通過右上方的50M指示板時，便立即進行FULL BRAKING，而車速減至90km/h，以OUT．IN．OUT的行車線才可輕易通過。



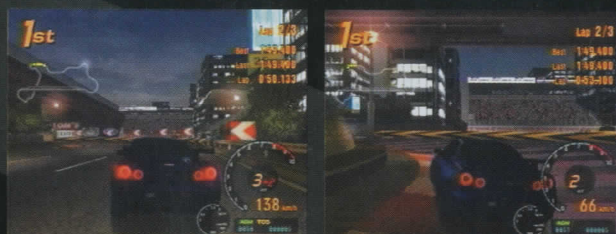
C

進入第二個的短隧道時，就要切入內彎的黃線區域。減速只需要利用放油門便可以。此外，還乘放油門的轉向增加一刻駛入，而一踏入黃線區域就立即踩油加速。



D

當通過右上方的50M指示板時，便立即進行FULL BRAKING，車速需要減至65km/h，還要以OUT IN OUT通過。

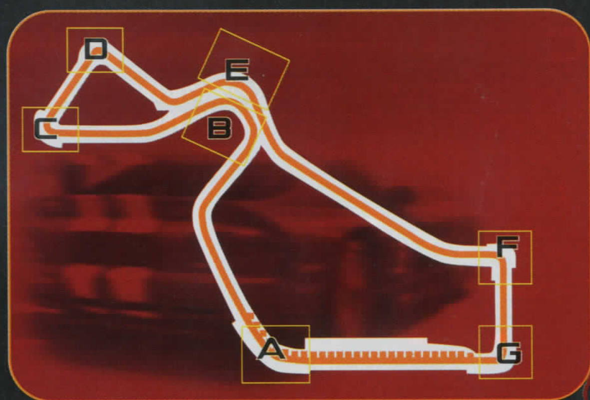


E

這個是這賽道最難的連續彎角。首先在上斜的斑馬線立刻FULL BRAKING，以100km/h的進入內線，再使用S彎的通過方法通過第二個彎角，而最後的彎角就需要駛上內線的一刻踩BRAKE，利用ZEBRA ZONE來增加轉向。







ROME CIRCUIT

TOTAL LENGTH
3,958m

A

經過一條長長的直路之後，就會遇上第一個彎角，雖然彎角的角度不是很大，但因賽道狹窄，所以可在入彎作輕輕的放油門來增加轉向，或是直接駛上賽道右面的大ZEBRA ZONE通過。





B

當見到右面的50M指示板時立刻進行FULL BRAKING，車速減至130km/h左右，而出彎的時候最好依在賽道的右面準備另一個彎角。





C

這個就是賽道中最難的髮夾彎，當見到左面出現50M的指示板時就需要進行FULL BRAKING，以減至80km/h以下的車速入彎。出彎時需要立刻踩油門加速，而依在賽道的左面準備下一個彎角。





D

經過髮夾彎後，便會立刻遇上這個彎角。從左面的外線切入時，最好輕輕放油門之餘，亦要駛上內線的ZEBRA ZONE。





E

接著就是一個距離較長的S彎角，從右側的外線進入，全速駛過內線的ZEBRA ZONE之後，便輕輕放油門調整車身。之後車子依著左面的外線切入下一個彎角，而駛入內線時放油門約一秒左右來通過。





F

當見到左面的50M指示板時就要進行FULL BRAKING，而車速需要減至110km/h入彎，而出彎後則要依著賽道的左面準備入下一個彎角。



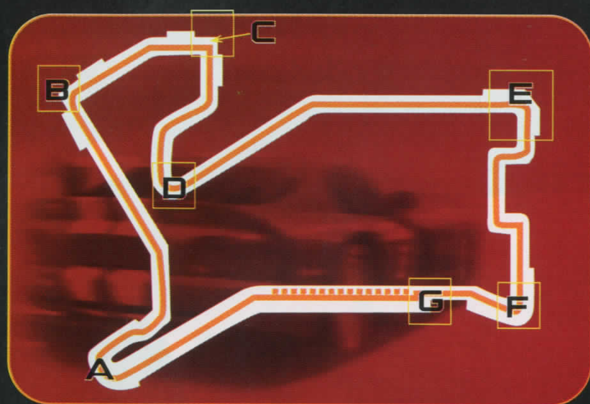


G

因為之前彎角的減速關係，所以可在見到左面的25M指示板時才進行FULL BRAKING，車速需要減至90km/h左右入這個最後彎角。





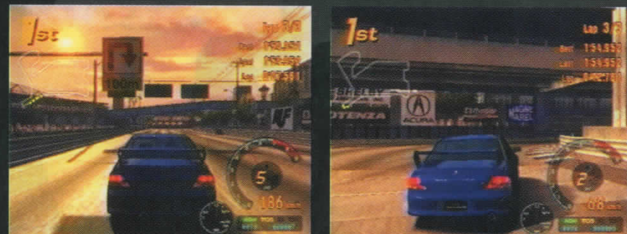


SEATTLE CIRCULT

TOTAL LENGTH
3,863m

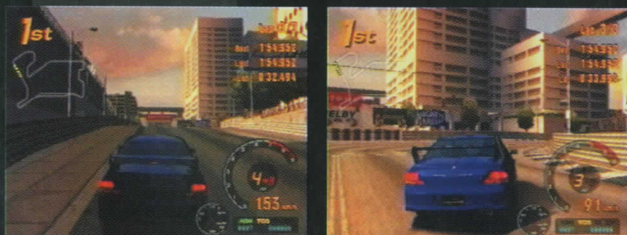
A

這賽道中最難的彎角就是這個髮夾彎，因為是由兩個彎角組成，所以入彎時不可轉得太深，加上出彎的闊度比較狹。當經過100M指示板（100m）時，立刻進行FULL BRAKING，而車速需要減至90~80km/h，而入彎途中更以油門的踩放保持車速。



B

由於彎角前是一條長長的上斜路，令彎角的位置會難以看到，因此需要利用指示板預計位置。在經過左面50M指示板後，除立刻FULL BRAKING之外，更需要在半秒後將軚盤向右扭盡。



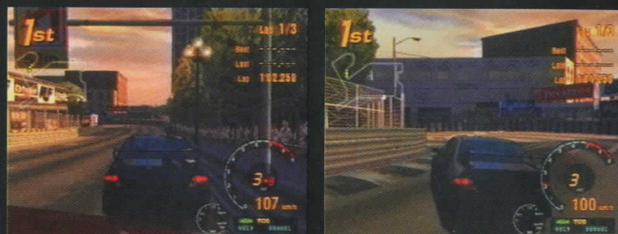
C

當經過左面50M指示板之後，便開始減速至80km/h入彎。接著需要依在賽道的左面準備跟著的S彎。



D

當車身駛入彎角處的黑影時，便要進行FULL BRAKING，將車速減至80km/h左右，最好駛上內線的ZEBRA ZONE來通過。



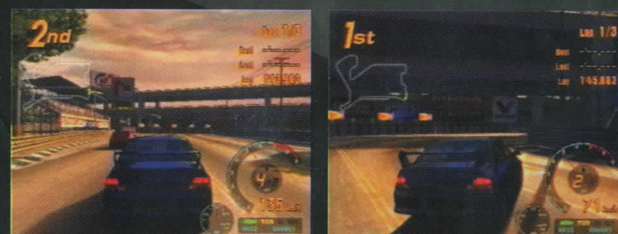
E

由於經過長長直路的加速，所以需要在指示板100M至50M之間進行FULL BRAKING，以減至80km/h的車速進入內線。



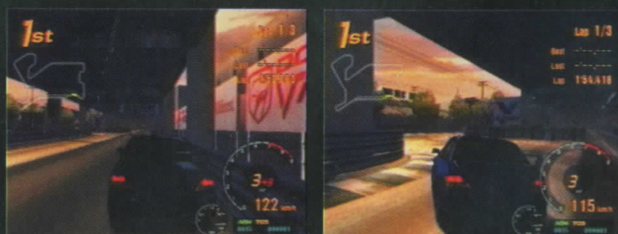
F

當經過左面50M指示板的一刻，便開始FULL BRAKING，車速需要減至65km/h才可順利入彎。



G

這個終點前的最後S彎可算這賽道最危險的，因為彎角的入口狹窄，所以因入彎角度不足撞向防撞輪胎，而浪費很多時間和失去冠軍的位置。首先依著右面的外線，而最好以放油門來進入來增加轉向性。





全港大賽 GRAN TURISMO A-spec 3

獎品

冠軍 1500港元現金獎+冠軍獎盃一座

亞軍 1000港元現金獎+亞軍獎盃一座

季軍 500港元現金獎+季軍獎盃一座

繼『WINNING ELEVEN 5全港大賽』之後，以讀者為先的GamePlayers PS即將舉辦了讓你得到另一個冠軍殊榮的機會，這就是『GRAN TURISMO 3 A-spec全港大賽』。這個全港大賽將於六月中旬舉行，預賽將會以六人iLINK對戰來進行，而比賽所使用之賽道將會由本刊決定，至於可選擇之車種則限定為「Aracde Mode中的日本製造S-CLASS車款」。這個千載難逢的機會相信你不會錯過吧！參加辦法非常簡單，只需要填寫以下的參加表格，寄回「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利大廈7樓」，並請註明參加『GRAN TURISMO 3 A-spec全港大賽』。本刊會有專人通知參賽者有關比賽之詳情。

參加者如多於規定人數本刊會以抽籤形式篩選，
本刊並會保留一切有關整個比賽之最後決定權

參加表格

姓名：________________　　地址：________________

年齡：________________　　________________

身份證號碼：________________　　聯絡電話：________________

（影印本無效）

松本零士999
~Story of Galaxy Express 999~
松本零士經典作品活現眼前!

GAME DATA	
生產商	BANPRESTO
售價	6800日圓
容量	CD-ROM X 2
記憶	未定
發售日	預定6月26日發售

PS/SLG/對應DUAL SHOCK

TEXT:咸旦仔





繼上年5月TATIO在PS推出了由著名漫畫家松本零士所設定的STG遊戲《COSMO WARRIOR ZERO》後，BANPRESTO將會在今年6月再推出另一個以松本零士的作品為中心的SLG遊戲，今次遊戲將會集合多個松本零士的經典作品於遊戲之內，如「銀河鐵路999」、「千年女王」、「漂流幹線000」等，如果大家是松本零士迷的話又怎可錯過這個欣賞松本零士經典作品的機會。

在9個松本零士經典作品中穿梭

遊戲將會以「銀河鐵路999」為中心，玩者將會飾演星野鐵郎，在母親被機械伯爵所殺後，鐵郎為了向機械伯爵報殺母之仇，於是便與美迪露一起乘坐銀河鐵路999，展開其復仇之旅。今次遊戲將會以3D畫面來進行，而玩者須要在遊戲中不斷與路人對話，從而在對答中令遊戲的故事發展產生變化，那些變化往往會令玩者有機會進入松本零士的其他作品的世界。



收錄了松本零士9個經典作品

本作以「松本零士999」來命名當然不會只有一個半個松本零士的作品，在最新公布的資料中，今次本作將會收錄9個松本零士的作品，大家將可在遊戲中感受到9個作品的獨特之處以及當中充滿個性的人物，令大家更能深入了解松本零士的經典作品。



登場作品
- 銀河鐵路999
- 千年女王
- 漂流幹線000
- 宇宙戰艦ヤマト
- キャプテンハーロック
- クィーンエメラルダス
- 超時空戰艦まほろば
- 男おいどん



松本零士筆下的經典人物



星野鐵郎
本作的男主角，原本是一名溫文孝順的少年，直至最愛的母親被機械伯爵所殺後，令他變得冷靜而又堅強。為了向機械伯爵報殺母之仇，而與美迪露一起乘坐銀河鐵路999。



美迪露(メーテル)
一位乘坐銀河鐵路999往終點站的神秘女子，與鐵郎在旅途中一起解決了許多危難，樣子長得與鐵郎母親星野加奈江十分相似。



古莉雅(クレア)
銀河鐵路999的服務員，全身由暗淡玻璃組成，對任何一位乘客亦會提供最欣勤滿意的服務。



車掌
銀河鐵路999的鐵道員，在行駛中常常都會以乘客的安全為第一位，是一位非常專業的鐵道員。



機械伯爵
以殺人為樂的冷酷機械化人，殺人如麻的他就是殺死鐵郎母親星野加奈江的兇手。



星野加奈江
星野鐵郎之母，被機械伯爵殺死之前，一直以前往地球為目標，究竟她到地球的目的始終是一個謎。



奇布達(キャプテン ハーロック)
海盜船阿魯加迪亞號(アルカディア號)之船長，在宇宙中非常有名，是一位愛好自由和冒險的大海賊。



歌依(クィーン エメラルダス)
在宇宙中名聲與奇布達不相伯仲的女海賊，同樣是一位在宇宙中旅遊，熱愛自由和冒險的大海賊。

GAME DATA	
生產商	ENTERBRAIN
售價	6800 日圓
容量	CD-ROM
記憶	3 BLOCKS
發售日	預定5月26日

PS／SRPG

TEXT BY MS

大家不要以為這是新公佈的遊戲，其實它是筆者曾介紹過的《EMBLEM SAGA》，距離發售日不遠的它，有關廠商卻把遊戲的名稱作出最後的更改，因此現名為《Tear Ring Saga 尤多娜英雄戰記（英雄戰記）》，此外，為了增加新的故事內容，由原來3月尾推出延為5月26日，而最近筆者手上得到一隻體驗版，現在就為大家詳細介紹一下。

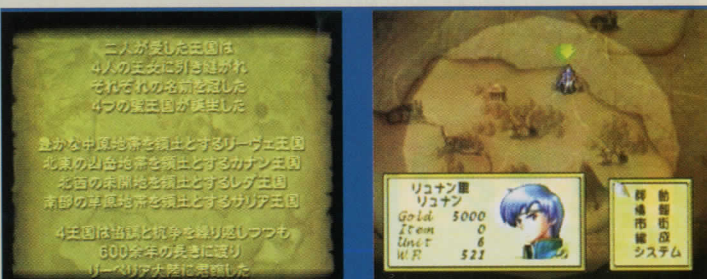


ユトナ英雄戦記

ティアリングサーガ

TearRingSaga

尤多娜英雄戰記



大事年表

800 年前	●勇者加利安（カーリュオン）、聖女尤多娜（ユトナ）把索亞帝國打倒
	●興建莉威、加蘭、莉達及莎莉亞4個王國
200 年前	●莎莉亞王國與莉達王國展開全面戰爭
	●莉達王國滅亡
20 多年前	●信仰邪神加謝魯（ガーゼル）的教國出現
	●加蘭王國與加謝魯教國展開戰爭
3 年前	●加蘭王國與加謝魯教國一起協力，發出再興索亞帝國宣言
	●加蘭王國進攻莉威王國
	●於羅茜莉亞（ノルゼリア）加蘭王國與莉威王國展開和平協議
	●莉威王國的守護龍美斯（ミュース）出現，令羅茜莉亞淪陷
	●加蘭王國再進攻莉威王國
	●莉威王國的4公國之首被加蘭王國解決
	●莉威王國滅亡
1 年前	●寧藍於古拉拿達與索亞帝國戰鬥
現在	●古拉拿達被淪陷
	●寧藍往奧魯特王國去

BLACKGROUND

在GPPS第1期中，筆者已為大家簡單介紹過，不過都已是上年的事……。

遊戲舞台是在一塊長期處於戰爭狀態的尼比利亞大陸（リーベリア大陸）。它就位於摩拉特海（モーラトン海）上，從前是受到邪神的支配，除了被通稱為暗黑大陸外，在大陸上充滿著魔獸存在，人們都成為邪神帝國的奴隸，每日過著痛苦絕望的生活。

距離現在800年之前，一位從民家出身的青年，獲得大地女神尤多娜的愛，把邪神帝國殲滅，這位青年與女神結合，建起了人們心目中最理想的王國。之後二人所愛的國家由4位公主來繼承，並分別用上自己的名字來建國，四個神聖之國因此而誕生。他們分別是位於中原地帶的莉威王國（リーヴェ王國）、於東北山岳地帶的加蘭王國（カナン王國）、於西北未開拓地帶的莉達王國（レダ王國）及於南部草原地帶的莎莉亞王國（サリア王國）。

這四個王國經過互相協調、互相對抗的洗禮，就這樣渡過了600多年，可是在50年前，莉達王國與莎莉亞王國的戰爭為兩國帶來面臨滅亡的災害，而加蘭王國和莉威王國也處於長年戰爭的狀態，結果莉威王國被滅，由加蘭王國奪得大陸的霸權。這事稱為「羅茜莉亞悲劇（ノルゼリアの悲劇）」。

加蘭王國的國王巴哈魯克（バハヌーク）發出再興索亞帝國（ゾーア帝國）宣言，並向大陸全土展開鎮壓。一年後，在一艘朝向奧魯特王國（ウエルト王國）的海賊船中，有兩位青年出現，一位是拉西莉亞公國的王子寧藍（リュナン），另一是古拉拿達（グラナダ）海賊提督之子康姆斯（ホームス），他們將會負擔這大陸的未來。

體驗版內容全公開！！











STAGE 01 ～ 被追捕的公主

寧藍（リュナン）乘康姆斯（ホームス）的船正朝向奧魯特王國，寧藍走出甲板顯得憂慮的樣子，康姆斯一眼就看得出，寧藍對於犧牲提督來離開古拉拿達而感到憂慮，不過對於康姆斯來說，他是卻有信心能回古拉拿達將自己的父親救出來。就在二人交談得興高采烈時，擔任軍師一職的奧奇（オイゲン），把二人的話打斷，並告訴寧藍快要到達奧魯特王國。

船停泊於奧魯特王宮附近的梳拉港町（ソラ港町），可是最令人意想不到的是，一個大國的港町，竟然可以這麼靜，根據奧奇所知，這兒因為有很多海賊出沒，所以少才會令到町上的人很少出外，也因此康姆斯也只好盡快離開這兒。

而他們打算前往不受帝國管轄的伊斯拉島（イスラ島），把那兒的海賊趕出，成為自己的根據地，雖然他們的目的十分危險，但是亦十分膽心寧藍的狀況，為了能放下心頭大石，他決定吩咐部下加洛（ガロ）協助寧藍。

他們與康姆斯分手後，寧藍十分膽心奧魯特王國會否與自己共同作戰，根據奧奇所知，曾聽聞洛法魯王（ロファール王）和主力騎士團都在巴魯特戰役（バルト戰役）中失去消息，所以比起帝國用威脅的形式來說服，應該容易得多。由於寧藍對這國家的事不太清楚，於是決定在此收集情報。就在此時有兩名少女由西方跑來，似乎是被追趕的樣子。

形勢分析

在這兒敵方分別有一個騎兵、一個重騎兵、兩個弓箭手和兩個僱兵，他們會先追趕兩名少女，分別是琪爾（ケイト）和莎也（サーシャ）。而寧藍一方，則要等到潮漲才能渡過橋樑到達對岸，所以可以先拜訪民家。當兩名少女與寧藍相遇時，二人就能由玩家操控。基本上除了莎也之外，其他角色的都有不錯的實力，所以要把敵擊退絕不難。









STAGE 02～

寧藍協助莎也把追兵擊退後，便向莎也詢問有關被追捕的事情，不過他似乎忘了莎也就是自己年幼時所認識的奧魯特王國的公主，經過寧藍的詢問，得知道她之所以被追捕，與半年前的「巴魯特戰役」有關，在那場戰役中西部諸國同盟以巴魯特要塞和帝國發生大戰，結果西部同盟慘敗，而指揮西部同盟的洛法魯王行蹤不明，有很多同行的諸侯和騎士們已戰死，雖然奧魯特王國是出名的大國，國王也是5大賢王之一，但是貴族哥達（コッダ）伯爵開始了他的野心，也因此令到奧魯特王國的治安十分混亂，有不少野心家欲奪取權力，前宰相因年老而病倒，他自己就立即當上宰相，向平民收重稅，把反對自己家臣放逐，因此希望瑪洛領主（マーロン伯）能作一項命令書，把哥達放逐，由於害怕在琪爾到法魯殊（ヴェルジェ）的期間， 哥達把她作人質，所以她與琪爾一起前往法魯殊。寧藍大概知道莎也的事情後，便決定一同前往。

就在這個時候於奧魯特王宮，哥達似乎欲向王后施下橫手，不

過機於王后的聰敏，並沒有讓他有這樣的機會。哥達為了不讓王后再這麼得意，便決定設下陷阱，令瑪洛領主在眾人面前背叛，這就能正式地把王位入手。

在另一方面，於法魯殊的瑪洛領主，得知道莎也公主正朝向這兒來，就吩咐其兒子拉法（ラフィン）到門外迎接，瑪洛領主知道情況後便告訴奧奇，現在的奧魯特王宮的人都是親帝國派，所以不可能找他們協助抗帝國。而且瑪洛的大子已在巴魯特戰役中喪生，二子就在這兒保護村子，因為山賊常在村子中出沒，也因此不能離開這兒。於是寧藍決定協助他們把山賊打退，並希望能令奧魯特王國得以解放。瑪洛立即吩咐城中幾位戰士來讓寧藍挑選，之後他們便出發前往討伐山賊。

形勢分析

首先由玩家控制的有三批部隊，第一批是寧藍所率領的部隊，第二批是從山賊寨中跑出來的巴捷（バーツ）和安迪（エンテ），第三則是從村中來的僱兵舒莉亞（ジュリア），而敵人全都是用刀和斧頭山賊，所以並不難應付，先率領寧藍的部隊與舒莉亞會合，然後巴捷一邊負責保護安迪，一邊前往與寧藍隊會合。當過了好幾個回合，敵人會出現援軍，只要把敵人逐一擊倒，就可以派隊中最強的角色前往攻城。

系統資料補充01
——各畫面、指令解說

WORLD MAP

當於FIELD MAP上的戰鬥完結時，就會來到WORLD MAP，在這兒主要是為下次的戰鬥作準備，除了可以在此購買道具和武器外，更可以作部隊編成，因為出戰的人數是有限，所以玩者必須在此好好地整理自己的部隊。

FIELD MAP

能個別控作角色移動的FIELD MAP，亦代表戰鬥的開始，不過這遊戲的角色是不能在戰鬥中死亡，因為遊戲有一個十分苛刻的系統，就是死了的人是不能復活，因此在這個FIELD MAP中，是充滿刺激的氣氛。

死了……從此永別……

指令欄

指令	說明
移動	於地圖上移動，當遇上敵人部隊時就會進入FIELD MAP。
情報	觀看自己部隊的能力值。
市街	可到道具屋和武器屋購物。
編成	整理道具和編成部隊。
系統	作遊戲SAVE和LOAD。

個人指令欄

指令	說明
攻擊	當敵人進入角色的攻擊範圍，就可以利用此指令作攻擊。
待機	移動後沒有其他行動時可以用這指令作結束。
道具	使用道具或與同伴交換道具。
下降	如角色是騎兵的話，可用這指令下馬。
杖	當角色手持的杖是有特殊功能，可以這指令使用。

全體指令欄

指令	說明
UNIT	這是觀看全體己方部隊的能力指令，十分方便。
敵UNIT	這是觀看全體敵方部隊的能力指令，按△會變觀看個人能力。
狀況	表示現在的回合數目，和敵我勢力比。
道具	自軍的道具收藏庫。
設定	各種設定，如是否觀看戰鬥動畫。
TURN END	完結這個回合。

系統資料補充02——拜訪



在FIELD MAP上，玩者所看到的每一個城鎮，都能夠進入，當中有的是民家、有的是武器屋、道具屋，甚至是訓練所，除了可以從民家中取得情報，有時更會獲得有用道具，這是十分重要啊！也有可能，有些同伴也是從這個途徑加入。

系統資料補充03——地形



在FIELD MAP上，玩者大可以看到於畫面的左上或右上方有個地形顯示，那個「%」越高，就代表那兒所佔的優勢就越高。這對戰鬥時是有十分大的協助，因為敵方的人數往往多於己方，所以自己多處於不利的狀態，這個時候就需要利用地形的效果來對敵。

系統資料補充04——戰鬥



在進入戰鬥時，在畫面的下方會有四項能力表示，一是命中率（HIT）、二是攻擊力（ATC）、三是必殺率（CRT）、四是防衛力（DEF）。這是能讓玩者知道敵我雙方的能力比，而在這些能力值的上方，就是顯示角色手持的武器和現職業，之後所顯示的能量Bar，就是代表角色的體力，左則的就是敵人。

系統資料補充05——職業

從體驗版中可看到遊戲有不少職業的存在，除了普通的騎兵、弓箭手、重騎兵、傭兵、魔法師、僧侶外，還有飛龍騎士、祭司、劍士、海戰士、神官、飛馬騎士……等等。當中更有MONSTER和弓戰車出現，大家要多留意這些職業，因為各有相剋、各有利弊，在編成時取得平行是十分重要。

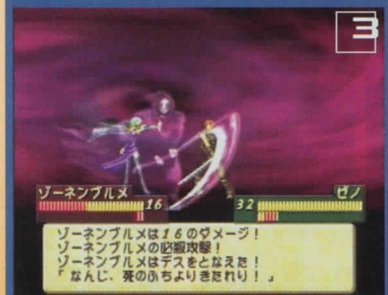

飛龍騎士


祭司


弓戰車















華麗的戰鬥場景

1 雷系魔法
2 風系魔法
3 即死魔法
4 吸HP
5 召喚
6 必殺一擊
7 瞬間移動

SUMMON NIGHT 2
サモンナイト2

GAME PS GAME DATA

生產商	BANPRESTO
售價	未定
容量	未定
記憶	15 BLOCKS
發售日	預定夏季

PS／SRPG

TEXT BY MS

前言

看到遊戲名時，可能大家對此遊戲感到陌生，不過於一年半前其第一作就在PS中推出，當時可能碰巧大家忙於玩其他遊戲，而忽略了它。擁有豐富個性的角色以及斬新的戰鬥系統的《SUMMON NIGHT》，在推出後也受到一定的好評，於是續作決定於PS2上推出，當然畫面質素會加以強化。

華麗的動畫片段

在新一集的《2》中，當然不會少了OPENING MOVIE，今次的MOVIE採用了特殊效果，所以在戰鬥中的場面和召出召喚獸的場面，都十分迫真，絕對是淩駕前作之作。

STORY

每個RPG都有自己的幻想故事，當然它也不例外，為了讓大家更清楚《2》的故事，先說回少少前作的故事啦！一名在現代世界居住的學生，忽然被一股不知明的力量，召喚到一個叫尼巴姆（リィンバウム）的世界，可是當時的尼巴姆正被邪惡的闇之力包圍，於是主角展開了討伐闇之力的旅程。

而《2》的主角是隸屬於聖王都傑拉姆（ゼラム）的召喚師集團「蒼之派閥」，在他出外修行期間，救了一位被黑騎士稱為聖女的少女，令到自己的命運有很大的改變，究竟主角將會面對些甚麼？



MOVIE 1

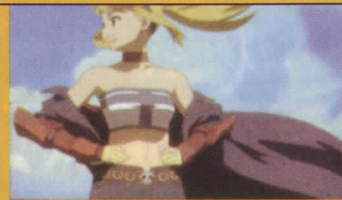












MOVIE 2





















瑪古拿（マグナ）

今作的主角；在尼巴姆世界中，以召喚師的身份活動，是個樂天派的少年，是想做就做的類型少年（亦即是玩者）。

艾美露（アメル）

艾美露就是被謎之黑騎士稱為「聖女」的少女，遇上不喜歡的事情時，也不會說「不」的女子，但她對小孩十分有愛心。

杜利絲（トリス）

與主角瑪古拿隸屬同一個召喚師集團「蒼之派閥」的成員，為人天真正直，亦是遊戲的第二主角。

尼斯迪・巴斯古（ネスティ・バスク）

同樣是隸屬聖王都謝拉姆的召喚師集團，可說是主角的師兄長，雖然對主角十分嚴格，但卻有像兄長般的感情。

CHECK POINT

遊戲共有兩位主角，分別是瑪古拿和杜利絲，遊戲開始時玩者可自由選擇這兩角色，兩者所使用的武器都有不同，而且選用那一個角色，能令故事有不同的變化，真令人期待！



遊戲玩法

遊戲的基本玩法是十分簡單，玩者只需根據故事進行就可以，在故事進行的途中，玩者會控制瑪古拿或杜利絲在聖王都探索，從中會遇上一些事件，並會發生戰鬥，在戰鬥前玩者會先進入出擊準備的畫面，從已整理隊中的角色的裝備，然後開始戰鬥。戰鬥的方式如前作差不多，在一個3D立體的版圖上，設置好自己的隊伍後便可以開始。並以回合制式，敵我各自交替行動，更會有地形和高底差的設定，增加戰術性。



1. 於聖王都的行動畫面
2. EVENT 畫面
3. 出擊準備
4. 戰鬥開始

護衛獸

在前作被召喚出來的都被稱為召喚獸，而今集有新的角色出現，那就是「護衛獸」。他們不單能在戰鬥中協助玩者，還會從EVENT中出現，就如普通的角色一樣，感覺令人更加親切。

尼絲（レシィ）

屬性：獸



哈沙（ハサハ）

屬性：鬼



尼奧特（レオルド）

屬性：機



巴奧尼魯（バルレル）

屬性：靈



其他情報

公式網頁

雖說這遊戲在香港不太著名，但是於日本也有一定的知名度，而且有關廠商更為它特設了一個公式網頁，大家可以到那兒看看（http://www.summonnight.com）。另外，如果在日本預訂此遊戲，更會有一本「OFFICAL VISUAL BOOK」贈送。

Missing Blue

GAME PS GAME DATA

生產商	トンキンハウス
售價	價格未定
容量	DVD ROM
記憶	未定
發售日	2001年7月5日預定

PS2／AVG

歡迎來到聖遼學園——
為您打開平凡但不尋常的校門！

text by：加奈



現實中找不到的現實世界，魔法和妖精就在你身旁的世界，在不可思義的舞台上，少年男女演出一幕幕戀愛（數碼小說）劇…。トンキンハウス繼《L 之季節》後的注目作品，7 月初就有得玩啦！

複雜的四角關係

《Missing Blue》的主角是高校生牧村功司，在他身邊有三位重要的女性。琉羽奈比主角大一年，其餘二人設定為就讀於同一級別。她們在遊戲中的地位比其他女角大得多，應該稱為Main Heroines 吧！



女朋友：丹雫瑠羽奈

「拍拖時一定要抱緊你的臂彎」

爽朗活躍的女性，因其惹人注目的行動和沈魚落雁的美態，令她成為聖遼學園中出名的美女。自從某日突然宣稱是主角的戀人後，他們就發展至男女朋友關係。除了主角之外。對其他人的態度較為冷淡。



轉校生：春日瑞希

「痛不痛？現在就為你包紮…」

轉校至聖遼學園的學生，被編入主角所屬的班別(2-C）。瑞希性格文靜，不向別人作無必要的溝通。因此在班中的存在感很低。有時會表露出傷心的表情。



青梅竹馬：璃月沙夜

「不能保證合你口味，試一口如何？」

跟主角同就讀於聖遼學園的高二年級生。為人純品，拘謹有禮，總言之人見人愛。上課專心認真。在家打理家務頭頭是道。乃典型的高材生一名。



學園不良份子——桃太郎一味

桃太郎一味由四位來自學園不同學年、班別的學生組成。其中心人物是三年E 組的三十六代桃太郎，他帶領三名後輩，本著自己的一套美學原則在校內實踐他的浪漫主義。其餘三人之中，猿怒和伊澄同屬於二年E組。猿怒是典型的大塊頭，擁有驚人怪力但不懂如何運用。紅一點的伊澄是隊中唯一能慎重思考的人物，擔當智囊角色。最後的尾振是一年B 組的最年少者，雖然很喧鬧百厭，但對前輩們的說話會像狗一般（←失禮）地唯命是從。在和平的聖遼學園中搗亂，他們究竟有什麼目的呢？

▶對立◀

上段講的不良份子，不同於我們認識的黑社會，他們不會幹些邪惡勾當，充其量是「美學性的超現實」行動而已，所以很多學生都視他們為「出位的小丑集團」。即使如此，學園的風紀委員會都誓要取締他們，其中委員之一的美角唯芽更是表表者。唯芽過剩的正義感和不成正比的實力，令她常敗於桃太郎等人手下，助長他們的氣焰，可謂適得其反。





▼不明關係？▲

騎士道部：神瞳果林

時常擺出凜然態度的高年級女生，她的性格和武藝是學部的恩賜……。

VISUAL CG

◆教育實習生：折阪命

「辛苦了，口喝嗎？」
來到聖遼學園教授保健體育的教育實習生。對運動有熱情的愛，好像有異性恐懼症，跟男性說話時總是含羞答答…。



◆吵嘴對象：緋山花乃香

「很美的石頭…它叫什麼名字呢？」
行動力高的理性派，給人新聞記者般的形象。嗜好是嘵嘵不休地跟主角吵嘴，喜歡讀任何種類的書本。



◆沈默的歌姬：SIENA

「與你無關…」
以前被編入聖遼學園的轉校生，極之沈靜，不愛說話。雖然她的音樂才華備受賞識，但很少聽過她的歌聲。



◆見習巫女：矢城靜乃

「決一勝負吧！」
中等學部的女生，外表像個大和撫子，其實既胡來又奔放。作為神主（神社的主持）的兒女，正為成為真正的巫女而修行。



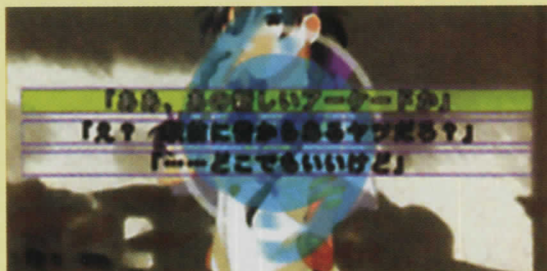
FASHION SHOW

《Missing Blue》採用了IPS（按下不表）使行動的時間帶和場所比《L之季節》有過之而無不及，當然行動範圍擴大了，登場人物的服飾也可以有更大變化。以下舉出四種造型給大家先睹為快。

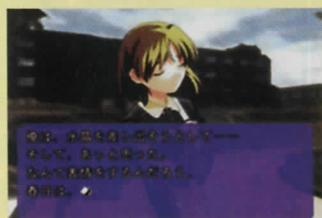


◆沙夜（便服）　◆折阪命（運動裝）　◆神瞳果林（騎士道部練習服）　◆春日瑞希（運動裝）

IPS



IPS是Image Projective System的縮寫，其意義是因從玩者選擇的投影Image而左右故事發展。發動IPS的機會是當畫面出現一瞬閃光的同時按□ Button，基本上會在對話時或約會中發生，不過為免錯失時機，玩者還是要隨時打醒十二分精神。





THE MAKING OF EVENT CG



1、LAYOUT



2、線畫



3、著色



4、指定陰影位置



5、繪畫筆觸



6、背景（天空）



7、背景（建築物）



8、完成圖

GAME PS GAME DATA

生產商	KONAMI
售價	價格未定
容量	DVD-ROM
記憶	未定
發售日	2001年發售予定

PS2/AVG/





著名恐怖AVG作品續集 SILENTHILL2 最新情報

TEXT：小悠

KONAMI的恐怖AVG名作《SILENTHILL》公佈了最新的情報呢！在春季的AVG作品《SHADOW OF MEMORIES》之後便是這一隻《SILENTHILL 2》成為KONAMI的AVG主打遊戲了，所以這個遊戲是頗為受外界注目的。在過去了的東京GAME SHOW之中，這個遊戲也有推出試玩版呢！是以遊戲故事之中出現的病院作為舞台，有幾個解謎是可以讓玩者試玩一下的。而近來KONAMI的AVG遊戲質素正不斷上升，相信其他遊戲業界的對手們真的要想想如何尋求突破才行。雖然這個遊戲會否在PS2上成功還是未知之數，我們還是看看新公開的一些人物之恐怖片少不了的怪物吧！

STORY 物語

在小小的公司從事事務員的詹姆士，收到三年前已經病死的妻子之信。在高封信之中他的妻子說，她正在於SILENTHILL等待著。可是已經死去的人為什麼會在那個地方寄出信件呢？即使詹姆士自己不知道為何會這樣，但是身體已經不由自主地向著信中所說的SILENTHILL前進……當他到達了這個充滿著迷霧的街道時，便知道再沒有回頭的可能了。而在這個緲無人煙的街道之中，是隱藏了一些看不見的異形。詹姆士能安全回去嗎？他能夠看見死去了的妻子嗎？





CHARACTER 人物

再度回來SILENTHILL，再度於深深的霧中站著……就像是身不由己的一般，新的犧牲者又再次來到這個街道上。去過死去的妻子見面的男，與察覺不到一切的女。為了開闢自己的命運，而在這個惡夢一般的街道上作出拼命的抵抗……在鏡之中看著自己的便是故事的主角詹姆士了，他是一個內向而沈寂的男生。為了追逐著死去妻子的幻影而進入SILENTHILL，在等待他的是重逢一或是死亡呢？而因為對詹姆士有興趣，而追上來的女生便是瑪利亞。雖然好是一個屬於行動派的女孩，但是當真正面對困難的時候便會有多少的動搖了。最後他們在墓地之中與一位美人相遇，這位謎一般的女生手拿著一柄小刀，發生了什麼事呢？









MONSTER 怪物

與上一集那一種屬於物理性質的恐怖有多少不同，今集的重點是在於生理上的恐怖之中。所以出場的怪物們於造型上會有質感上特徵，使人一看上去便知道這個是恐怖的怪物來。加上PS2的機能這些怪物的動作會十分細緻，相信一定可以令玩者增加投入感。










text by：火星計劃

激寫BOY 2 ~特ダネ大國ニッポン~

GAME DATA

生產商	IREM
售價	5800日圓
容量	DVD ROM
記憶	294KB
發售日	5月24日

PS2／ACT／對應Picture Paradise／對應POPEGG

假如有部數碼相機，我會做什麼呢？我會出街四圍影相、拍寫真、拍下你最自然、真情流露的一刻…然後用打印機Print出來。但係一部數碼相機好貴喎，唔駛怕，一隻《激寫BOY 2》加埋部POPEGG就可以實現呢個願望喇(按，聽聞《激寫BOY 2》加埋部POPEGG好似重貴喎）。

攝記打出頭

一部已經成為歷史的遊戲主機——PC-ENGINE，相信很少人還會記得PC-ENGINE時代推出的《激寫BOY》了，那是一套橫向型動作遊戲。至於今次的續集，係講主角迪比終於成為一位攝影記者，而且將取材陣地轉移至日本。古怪事特別多的日本…今趟迪比重唔大豐收！


◆光頭老總的命令就是絕對！因為惟有達到他的指定要求才可以過關



◆好的新聞相片有機會登上報紙頭條快，將這值得紀念的一刻Print出來吧

畫面看法

1、菲林數目
影相最重要的「素材」之一，菲林用完代表Game Over。拍中某些特定目標可以賞菲林。

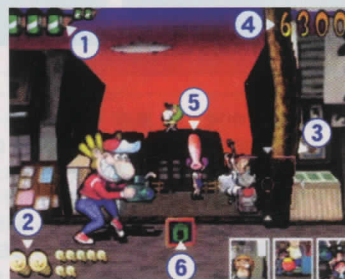
2、閃光燈數目
在陰天，隱藏在黑暗中的物件可以靠閃光燈拍下來，它也可以引起拍攝對象的注意，而且能消滅畫面上的Jammer。

3、FINDER
狙擊「震撼一刻」和「可疑物件」的Finder，它們是高得分的關鍵。

4、SCORE
拍攝指定目標是過關條件之一，此外也要達成一定分數才行。

5、JAMMER
干擾發生器，當迪比撞中發出紅光的Jammer後會有一段硬直時間。快用閃光燈將Jammer清除吧。

6、ITEM
拍下特定對象的相片可獲得道具，它們各有不同功能。



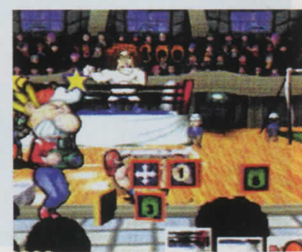
實用的道具


◆擴大指標（擴大FINDER的大小）


◆SPEED UP（增強迪比的移動速度）


◆JUMP UP（加長迪比的滯空時間）


◆透明藥（透明期間不會受傷）


◆撞中Jammer之後ITEM有排執

隱藏在畫面上的可疑人物


◆激寫GIRL：與激寫BOY一樣是個不折不扣的攝影痴，當她拍攝激寫BOY的時候後者會出現一段硬直時間（這時Item會跌出來），所以當她出現時還是先下手為強吧。


◆光頭老總：報館的鬼編集長，因為對迪比相當著緊，所以暗地裏跟蹤他，監視他的一舉一動。


◆H MAN：迪比的前輩攝影師，擅於裝扮成不同身份的人物溶入迪比拍攝的世界裏。不過仍然經常給人認出，原因是他下巴的鬍根根本不會剃。

對應PICTURE PARADISE

只要將對應Picture Paradise的數碼相機連接上遊戲主機，就可以傳送數碼相資料，那麼你也可以隱藏人物的身份在遊戲中出現了，最多能夠傳送4張相片。


◆江戶時代村


◆原宿遊樂場


◆心靈寫真？



生產商	BANDAI
售價	3800 日圓
容量	CD ROM
記憶	未定
發售日	5月2日

PS/SLG/

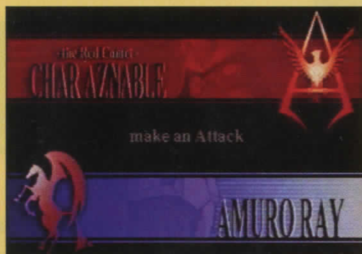


TEXT：小悠

遊戲創作者的惡趣Mission 你能抵受嗎？









《SD GUNDAM G GENERATION-F》的補充遊戲《SD GUNDAM G GENERATION-IF》終於推出了！期待的各個模式會是如何的呢？還有在這個遊戲之中是有收錄了由遊戲創作者特別原創的10個MISSION，瘋狂程度比之前在G GEN-F 中玩過的更加厲害。如果玩者沒有上集的SAVE 相信是沒有可能過版的了，不過IF 的推出看來只是為G GEN 的FANS 而設，也許對一般的SLG玩者便沒有太大影響了。現在便由筆者為可愛的讀者介紹一下IF 有什麼內涵吧！

於《SD GUNDAM G GENERATION-IF》中補充的也是有關G-GEN 系列中各種DATA 以及是今次讓大家再度瘋狂起來的特殊MISSION 。而這10 個MISSION 也是錄於SUPER CHALLENGE MODE之中，新的版面和新的故事是有打全部女角色的MISSION ，也有打全部HELLO 的MISSION……果然是非常地惡趣的作品來。



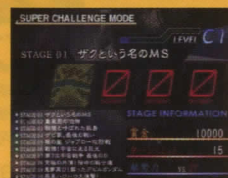


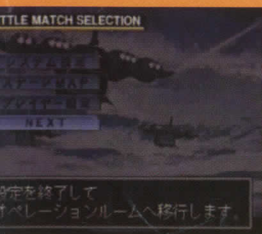
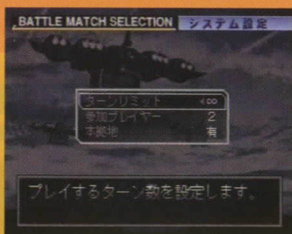




SUPER CHALLENGE MODE

是這個遊戲的超級挑戰模式來，玩者在這個模式中可以用自己組織的原創隊去挑戰新的STAGE 。STAGE 一共是有十個，每一個是由這幾集的G-GEN 系列創作人親自再編制的。包括01 的「名叫渣古的MS」，是一個全部敵人都渣古的STAGE ，什麼類型的渣古也可以在這個STAGE 之中找到。02 的「量產型之恐怖」，名乎其實是會出現無數量產型MS 的STAGE ，而且是殺之不盡的程度來。03 的「叫秘境的一個荒島」，是一個由斯洛哥作為GUSET一個人面對遊戲中所有的女角色的STAGE ，連平時不會駕駛MS 的女角也會駕MS 出場。04 的「撒比家的最後之戰」，是以亞・巴奧・古作為戰場，撒比家四兄弟姐妹的最後反抗……05 的「核之嵐，查布羅攻防戰」是把0083 星之屑作戰和一年戰爭的混合版本，當然又是宇宙地球的時限大比賽了。06 的「戰慄！於宇宙滑走的巨光」，是在月面進行最大規模的戰鬥……07 的「第7 次宇宙戰爭　最終之日」是一個《GUNDAM X》的續集來，故事之中卡洛他們會遇上什麼事件呢？08 的「究極之共演！宿命的戰士們」是一個集合遊戲之中所有GUNDAM 作品的主角，和他們的競敵對戰的終極STAGE 。09 的「惡夢再度，DEVIL GUNDAM 復活！」當然是講述地上再度出現魔鬼高達的STAGE ，G GUNDAM 的戰士們會再度出現以石破LOVE LOVE 天驚拳收拾它嗎？最後的10「惑星HELLO HELLO 大進擊！」是全個STAGE 也是HELLO……惑星HELLO會入侵地球嗎？！遊戲的要點是要玩者的原創隊在限定的TURN 數之內將敵人全滅，玩者越快可以CLEAR的話便會得到越多的賞金，相反地玩者在限定TURN 數之內也未能全滅敵人，或是反被敵人全滅掉的話當然會是GAME OVER 了，所以基本上這是一個TIME ATTACK MODE 來。



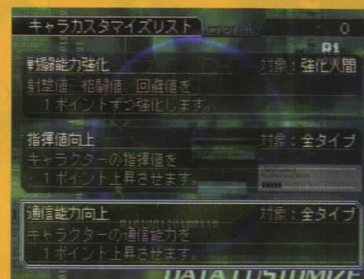
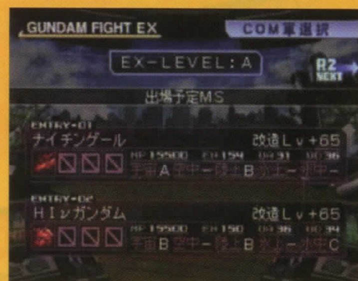
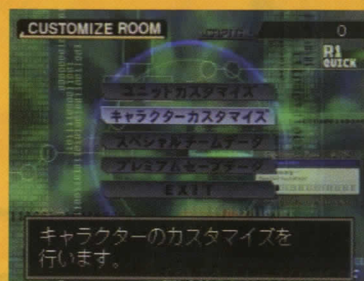
CUSTOMIZE ROOM



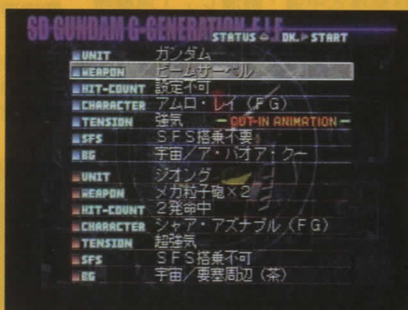
這是一個集三集G-GEN於一身的SAVE DATA集，當中收錄了G-GEN和G-GEN 0兩個作品的秘密DATA（100%DATA），玩者可以在這裡DOWN LOAD到各種不同的DATA。除了有100%的DATA之外也有在G-GEN F中能使軍UNIT和角色強化的部件，也可以在DATA之中DOWN LOAD一些特定的人物和UNIT呢！這個CUSTOMIZE ROOM之中是可以生產特定的機體，例如基斯巴爾專用高達和其他特別的專用機。除了可以生產特殊MS之外，玩者也可以在這裡改造自己的人物，也可以讓人物的RANK上升及由普通人變成NEW TYPE和各式各樣的能力值上升。

PERFECT PROFILE

這個是G-GEN系列所有登場人物和UNIT的大圖鑑模式，可以看到真正100%的PROFILE。集合了眾多高達作品的人物和MS，玩者是可以看到人物的詳細資料和MS的歷史，更可以找到MS的開發圖和設計圖呢！當然玩者是能夠在PROFILE之中聽到人物的主題曲和聲優演出的名對白，圖鑑的收錄DATA數目也是十分膨大！絕對是各位G-GEN或是GUNDAM FANS不可劃缺的東西來。




CG GALLERY

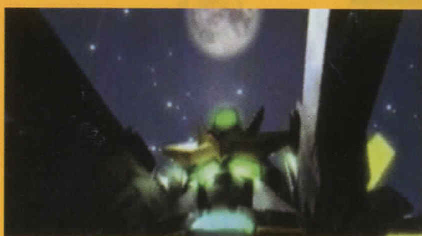
G-GEN系列除了以戰略和人物故事聞名之外，遊戲中的CG圖片也是十分出色的呢！若然大家有發現的話便知道有許多的CG畫是在一些過場的畫面和背景之中出現的，今次推出的這個SPECIAL DISC中便有一個CG鑑賞的項目，便是這個CG GALLERY了。這裡一共收錄了168枚CG畫，這些也是在G-GEN系列之中嚴選出來的。當中不單是有各個高達作品的名場面CG，也有輯錄了一些遊戲中美麗的背景畫。

BATTLE SIMULATOR可以讓玩者欣賞到過往多集的戰鬥劇情，大家能在當中回顧各集之中的精彩部份了。而MAP兵器DEMO和以上的差不多，主要是回顧遊戲中各種MAP砲的短片。2DSITUATION DEMO是看各集之中主要劇情的短DEMO片。

MOVIE COLLECTION

有CG GALLERY鑑賞怎可以沒有CG MOVIE的COLLECTION呢？G-GEN系列的CG動畫可以說是這SLG遊戲的賣點之一，這個CG COLLECTION一共是收錄了過去三個作品中登場的所有CG MOVIE。還有其中的OPENING片和其中一些EVENT CG也包括在內。不過要播放以上的CG MOVIE是需要玩者利用前三個作品的遊戲軟件才可以的。







振り向けばとなりに
《真.琉璃色之雪》常伴你左右？

從PC98的《琉璃色之雪》到SATURN版，從SATURN版到Windows版的《真・琉璃色之雪》，每次移植都很明顯作出了改進。現在由Windows版的《真・琉璃色之雪》到《振り向けばとなりに》，可謂是一個異數。當然在PlayStation平台上由於機能所限及尺度問題，畫面解像度由640╳480減至320╳240。H Scene當然完全刪除（連露出內衣　的畫面也需要修正），至於追加人物是完全沒有的（不察覺有追加CG）！今集的標題用回了Windows版的副題，是不是由於減本移植的關係呢？

GAME PS GAME DATA

生產商	PRINCESS SOFT
售價	6800日圓
容量	CD ROM
記憶	1BLOCK
發售日	發售中

PS／AVG

text by：瘋狂博士ABO

炒冷飯故仔

話說主角真部博士自幼亡母，父親又在去年發生的交通意外中身亡，他便搬到青梅竹馬的朋友陽子家出租的公寓。因為公寓鬧鬼，所以租金特別平。博士既為校內科學部長，本應超級理性，絕不相信鬼神之說。點之，基於一種對真相的追求之心，給他遇上封印在壺內的金髮美女，展開一段冬日奇緣（←Source：HPCP Vol. 58）。

User-friendly System

遊戲內有重溫掠過劇情的機能。在地圖移動模式中，玩者可事先知道每位女子的所在地。平時也可以檢查女角的愛情值，系統簡單又方便。

瘋狂發明品

遊戲途中偶然會遇見開發道具的情節，攻略某些女角時即使不造任何發明也沒什麼大關係。但是有些CG的獲得條件是某件開發道具之後，所以時間許可的話也不妨放手一幹。

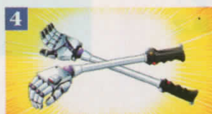
1. 琉璃鬧鐘
2. 機械熊貓
3. 機械蛋糕
4. 電子不求人
5. 「毒電波」頭盔

*以上名字全部老作











博士教路

故事的展開以聖誕節前夕為分水嶺，分為兩大部分，當日選擇了哪個人物，可攻略角色就篩剩相應的二人。可是玩者可能要在前半部分中經歷特定事件，才能在當日選擇某些女角。另外，要使各女角的Christmas Event發生，她的愛情值必須要在15或以上。

有關回收Event的技巧，大家可以在地圖移動模式中選「暇潰し」（消磨時間），用在調整時間上相當方便。最後一提，達成結局的最低愛情值是35。

琉璃

被封印在古壺內的金髮雪女，被封印前的記憶經已失掉。



小琉璃

外表是一位可愛女生，說話語氣卻像一位阿婆。在永恆的時空中，與琉璃形影不離…？



永輪陽子



博士所住公寓業主的女兒，跟博士同屬校內科學部，任副部長一職。自幼照料博士和壽（兄）的起居飲食，陪養出成熟自立的性格。

星野惠

魔術部的希望，最擅長占卜，命中率甚高。自稱為了占卜修行，而在下課後在走廊隨便拉人占卜。以某件事作為契機，認定博士是她命運中的人，自此經常與陽子針鋒相對。



琉璃&小琉璃結

日期	對象人物	時間帶
12／24	琉璃、小琉璃	12：00
12／24	琉璃	13：00~14：3
12／26	小琉璃	11：00~12：0
12／26	琉璃	16：00~17：3
12／27	小琉璃	11：15~12：4
12／28	琉璃	13：00~13：3
12／28	小琉璃	15：00~16：0
12／29	小琉璃	16：00~17：0
12／30	琉璃	14：00~14：3
1／2	琉璃	13：00~14：0
1／2	琉璃	13：00~14：0
1／2	琉璃	15：00~16：3
1／2	琉璃	16：00~17：0
1／2	小琉璃	16：00~17：0
1／3	小琉璃	15：00~16：0
1／4	小琉璃	16：00~16：4
1／4	琉璃	18：00
1／5	琉璃	13：00~14：0
1／5	琉璃	18：00
1／6	琉璃	15：15~17：4
1／9	小琉璃	1日開始時
1／9	琉璃	1日開始時

*若未曾在「日期」指定之日發生，則可以在「再

三矢美彌

不幸不幸好不幸。她是雪糕屋的店員，博士任兼職時認識的女孩。她親切地為博士作出指導，為他的兼職時光帶來樂趣。



今日野香織

校內教師，亦是壽等人所屬的超常現象研究部顧問，此外她對非科學的事物採取抗拒態度。其實她亦有其「唔衰得」的一面，結果每日都被博士班人的奇行搞得懊惱不已。



美彌&香織結局必須事件表

日期	對象人物	時間帶	場所	登場人物	選擇	再發生日子*
12／10	香織	1日開始時	—	香織	「先生が起きるまで待つ」（等到老師起身為止）	—
12／11	香織	1日開始時	—	香織	「苦し紛れに言いわけする」（被迫講藉口）→「行く」	—
12／12	香織	18：00	—	香織	—	—
12／24	香織、美彌	12：00	H&H	美彌	「やりますよ」（做呀）→「いません」（不在）	—
1／3	香織	1日終結時	—	—	「反擊する」	—
1／3	美彌	1日終結時	—	—	「あえて毆られる」	—

日野宮綾霞

以深月之名驅鬼的退魔師，穿著極似巫女服的戰鬥裝束，沈默寡言的冷艷美人。起初視琉璃為「魔」而設法驅除之。



奧里雪那

實在令人詫異…她竟然是現在瀕臨絕種的純種雪女。混跡在人類之間生活，幹著極之平凡的OL工作。對琉璃和博士而言，她是一位爽朗的姊姊，也是最有力的夥伴。



綾霞&雪那結局必須事件表

日期	對象人物	時間帶	場所	登場人物	選擇	再發生日子*
12／12	綾霞、雪那	16：00~16：15	雪那之家	雪那	—	12／13~12／18
12／24	綾霞、雪那	1200	雪那之家	雪那	「もちろん行く」（當然去）	—
12／24	綾霞、雪那	1200	神社	綾霞	「神主さんに呼んできてもらう」	—
12／29	雪那	全日	雪那之家	雪那	—	—
12／31	雪那	1日開始時	—	雪那	「おれも一緒に行く」（我都一齊去）	—

園村雙葉

文靜賢慧，她是花店「花園村」的活寶之一——若葉的孖生姊。酷愛花朵，成績優秀，家事萬能，附近街坊都很讚賞她。只不過她已經厭倦了，對於自由奔放的妹妹，其實她是好生羨慕的。



園村若葉

雙葉之妹，開朗活潑，相貌和家姐雖相似，性格及舉止卻剛好相反。講到玩她是最在行的，外表是個樂天派，但內心感到的只有苦悶、沈悶、無聊。以前都有參加課外活動，現在就屬於歸宅部（不參加任何學部）



雙葉&若葉結局必須事件表

日期	對象人物	時間帶	場所	登場人物	選擇	再發生日子*
12／7	若葉	15：00~15：30	繁華街	若葉	—	12／8~12／13、
12／15、12／17、12／18						
12／12	若葉	16：30~17：00	繁華街	若葉	「ヒマたぜ」（好得閒）	12／13、12／15、12／17~12／19
12／20	雙葉、若葉	16：00~17：45	繁華街	雙葉	—	12／21、12／22
12／24	雙葉、若葉	12：00	中庭	雙葉	「ふたばさんを誘う」（約會若葉）	—
12／24	雙葉、若葉	12：00	走廊	若葉	「若葉を誘う」（約會若葉）	—
12／26	雙葉	1日終結時	—	—	「戀愛對象として」（作為戀愛對象）	—
12／26	若葉	1日終結時	—	—	「友達として」（作為朋友）	—
12／31	若葉	1日開始時	—	—	「若葉と初日の出を見に行く」（與若葉去看元旦的日出）	—

陽子&惠結局必須事件表

日期	對象人物	時間帶	場所	登場人物	選擇	再發生日子*
12／17	惠	15：30~16：45	走廊	惠	—	1218
12／19	惠	15：00	—	惠	—	—
12／21	惠	16：45~17：45	神社	惠	—	12／22、12／23
12／22	陽子	16：00~17：00	公園	陽子	—	—
12／24	陽子	12：00	教室	陽子	「陽子を誘う」（約會陽子）	—
12／24	惠	12：00	校門	惠	「惠ちゃんを誘う」（約會惠）	—

局必須事件表

場所	登場人物	選擇	再發生日子*
自宅	琉璃	「るりを誘う」（約會琉璃）	—
自宅	陽子	—	—
自宅	小琉璃	—	12／27~12／30
H&H	琉璃、美彌	—	12／27~12／29
自宅	小琉璃	—	—
公園	若葉	—	12／29~1／3
學校	小琉璃	—	12／29、12／30
公園	小琉璃	「こえをかける」（呼叫她）	12／30
神社	綾霞	—	1／2、1／3
自宅	雙葉	—	1／3~1／5
公園	若葉	—	1／3、1／6、1／8
雪那之家	雪那	—	1／3、1／4
神社	綾霞	—	1／3、1／6、1／7
公園	小琉璃	—	1／3~1／6
H&H	小琉璃	—	1／4、1／6
公園	小琉璃	「欠かせない存在だ」（不可欠的人）1／5、1／6	
H&H	琉璃	—	—
香織之家	香織	—	1／6
自宅	陽子	—	—
自宅	惠	—	
—	小琉璃	「好きた」（喜歡）	— —
—	小琉璃	「嫌いじゃないけど」（不討厭）	— —

」補回

特別追加：Windows版與PlayStation版畫面比較

琉璃

（請用自己的肉眼看出分別）













text by：ABO



(c) サンライズ・テレビ東京
(c) BANDAI 2001

GEAR電童 FIGHTER 自由自在！縱橫無盡！！

無論時代變遷，喜歡看動畫的小男童多數都有一個共通願望：「我要做機械人駕駛員，個機械要好高！好大！好威猛！」他們都受到機械人動畫的「薰陶」，之但係沒有受過任何駕駛訓練的小男孩又怎可能操縱好巨大機械人呢？這點不太重要，最重要係一套「Gear Fighter電童」已經滿足到他們的願望。試問有什麼會比駕駛機械人四處破壞更過癮呢（這是筆者玩完《電童》後得出的結論）？

GAME DATA

生產商	BANDAI
售價	4800日圓
容量	CD ROM
記憶	1BLOCK
發售日	發售中

PS／ACT







FREE FIELD BATTLE

2D的動作模式，進行方式類似《ROCKMAN》，即一面打低沿途敵人一面前進，到達終點時要打敗首腦才可過關。假如擁有Data Weapon，就可以用一粒後備電池出大技。敵人消滅時會放出Electro-Pack，它們可用以補充電池的電量。

HINT：用強力的招式消滅敵人後，他們會放出更多Electro-Pack。

空中、宇宙戰

「孤島之戰」、「往宇宙」兩話的形式和一般的2D動作模式不同，出現類似射擊遊戲的強制捲軸。除控制電童的上升、下降及前後移動外，普通攻擊只有突擊一項。當然也可以出大技，操作極為簡單。

騎士GEAR凰牙VS GEARFIGHTER電童

立體格鬥模式，對手是跟電童有相同性能的凰牙，只要裝配不同的Data Weapon，機械人的Fighter Style便會隨之改變。立體格鬥中常見超必技在這兒稱為Final Attack，每種Data Weapon有兩招Final Attack，只需按一粒掣就能出招，不必記複雜的指令。

HINT：Program Attack是格鬥戰時的即死技，每種Data Weapon（或Normal狀態）都對應一組Program。例如跳踢→蹲下踢→投擲→Command Attack（注意：例子！），發動期間不被擋格、不受反擊、全中敵人後就可以將他置諸死地。

2D Stage的特殊指令技一覽

技名	指令	內容
DIVING	按緊○	能防禦敵方攻擊
DIVING DASH	DIVING中按左或右	防禦狀態中DASH
DIVING DASH ATTACK	DIVING DASH中按○	打中敵人後計連續HIT
HAMMER KNUCKLE	跳躍中按下方向＋○	打擊技中威力最大
捕捉	按左或右＋○（接近時）	可抓緊地上武器或敵人
斬空幻影擊	按上方向＋○（接近時、空中可）	突進＋捕捉技
HOLD ATTACK	捕捉時按○	捉住敵人打
橫投	捕捉時按左或右＋○	將敵人掟向左或右方
上投	捕捉時按上方向＋○	將敵人掟向天，可追打
PILE DRIVER	捕捉後跳起，在空中按下方向＋○	威力最大投技，空隙大
閃光雷刃擊	↓↘→＋○	能攻擊背後敵人
飛翔烈風破	→↓↘＋○	龍捲上勾拳可將敵人升上天

七種Data Weapon特性簡介

△Normal（Non-Data Weapon）

2D：無

3D：基本的拳腳技，唯獨一招引體升天的對空技幾好用，沒有Final Attack。

△Unicorn Drill

2D：獨角獸在版圖中左右奔走

3D：Range較長，有飛道具指令，於中、遠距離戰有利，攻擊力稍遜。

△Leo Circle

2D：能量環射出至四方八面

3D：主腳技，屬攻擊力強的埋身型Weapon。必殺技指令易出，容易造出COMBO。

△Bull Horn

2D：威力強大的能量球在版面上掠過

3D：打中至近距離戰一流，攻擊力高但收招慢，難招架反應敏捷的對手。

△Viper Whip

2D：放出十數個電擊球停留在版面中

3D：Range出奇地低，攻擊力弱，但黑色電擊球能暫時痲痺敵人，要多加利用。

△Dragon Flare

2D：吐出激光將敵人燒死

3D：攻擊力高的埋身戰武器，不過對付敏捷的敵人較難命中，操作講究技巧。

△Gatling Boar

2D：子彈朝一直線橫向發射

3D：明顯是遠距離武器，按指令控制子彈發射方向，如果能拉遠距離應可立於不敗之地。

△牙

2D：最後的Data Weapon，其實是Unicorn和Leo的結合體。出招時掃哂版面中的所有敵人

3D：未找出特性前已經將敵人消滅了…。



















雖然最近最流行的槍GAME，是那隻要自己避來避去的遊戲，不過相信總有玩者會留意放在一角，已經出了好一段時間的《TIME CRISIS》吧？以踩腳掣來上彈及防禦是此作的特色，在子彈每天飛的情況下，攻擊與防範的時間該如何配合？也許一不小心就會「吃」子彈囉，避好、不避好？



發售商	NAMCO
售價	4800 日圓
容量	CD-ROM
記憶	1 BLOCKS
發售日	發售中

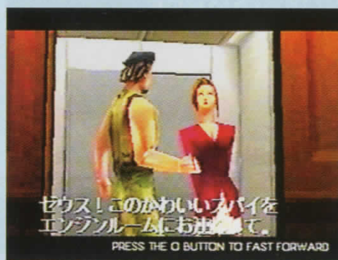
PS／STG／對應光線槍、震動手掣

BY 魔槍手隨風

將腥風血雨帶上PS

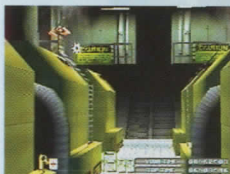
救出「情報」





由於主角的上司被人暗殺了，於是便派主角於48小時內成功捕捉真正的凶手，並把凶手帶回來好好懲治一番。主角被派予任務後，得知一名女生擁有真正凶手的報情，可是在V.S.S.E的情報網中得到消息，她被敵方拘留著，主角為了得到凶手的資料，於是只好潛入敵方的陣地把女生救出，再從中得到更多情報。帶著高科技的武器，孤身殺入敵陣的主角，到底是把女生救出再找出真凶，或是出師未捷身先死，未找到女生就已經被殺？

無限制子彈但要入彈









遊戲的子彈雖然可以無限量使用，即使玩者多麼喜歡亂射也不會花光子彈，但還是建議玩者不要亂花，因為玩者每使用了一定數量的子彈，便需要從新入彈（按[L1]），不但費時失事，而且更有可能需要花時間再次瞄準。另外，玩者要按著[L1]才可以看到敵人，不然就會一直處於防禦狀態，小心時間花得太快而GAME OVER呢！基本上玩者每次有四條生命，每次中彈減一條生命，當生命或時間用盡則GAME OVER，不過玩者有數次重玩的機會。而遊戲一共分為多版，每次GAME OVER後都會由該版的開始玩起，而玩了一定數量的版數後，玩者的生命力將會有所提升，例如當玩者救出女生後，會變成有五條生命。

不同的敵人，不同的應變

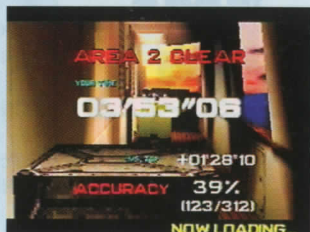




遊戲中將出現很多不同的敵人，在遊戲初期時，玩者要留意的是穿紅色衣服的敵人，因為他們的攻擊力十分強，要是不小心的話就會被他們攻擊成功；而黃色衣服的敵人亦要留意，雖然他們不會攻擊玩者，可是攻擊他們的話卻能增加時間。另外，到後期每一關也會出現大佬，找到攻擊的要訣後就可以很快地擊倒他們，因此留意每個大佬的特色十分重要。某些情況下玩者還需要轉換不同的角度呢，好好運用每一種技巧才能得到勝利。

不同的模式

除了故事模式之外，玩者還可以選擇「TIME ATTACH MODE」呢！各位可以隨便選擇一個喜歡的模式，以最快的時間完成遊戲就可以了，而且當中更沒有生命的限制呢，所以玩者亦可以把這個模式當成是練習的模式。不過要玩「TIME ATTACH MODE」也是有條件的，玩者要先在故事模式中把該關卡完成，才可以在「TIME ATTACH MODE」遊玩，慢慢玩吧！





模擬器小評大介

GBA已推出了一段時間，相信心水清的讀者都會想到，跟翻版意義相同的軟件又會出現，它就是模擬器了！在最早期的黑白GB時代，直至現在最新的GBA都有出現過模擬器，當然有很多並不為人熟悉，雖然本刊並不建議使用模範器，但不介紹不代表它不存在，因此考慮之下，還是決定為大家作一個模擬器的介紹，LET'S GO！

GBA

GBA才推出了一段時間，它的模擬器當然不會太過完美，現在暫時有兩種模擬器，其實是由同一個人發明的，只不過是WINDOW版及DOS版的分別而已。由於開發的時間尚短，因此遊戲及質數還不太好。遊戲方面，雖然模擬器對應大部份的作品，但現在的作品還十分少，多數都是跟GBA同日發售的作品，更新的則欠奉；而質數方面，畫面方面雖然沒有問題，但是其他的例如是速度或是按鈕等功能卻有待改進，因為實在太慢了，LOAD一個開始畫面亦要LOAD一輩子

似的，而按鈕方面由於不能更改，相信要找出什麼按鈕對應什麼掣也要研究一段時間。





畫面	☆☆☆☆
聲音	☆☆☆
速度	☆
相容度	☆☆☆☆
流行度	☆☆☆☆

測試 F-Zero

完全沒有速度感的賽車呀！由於遊戲LOAD得實在太慢了，所以賽車行走時根本完全不似賽車，只是以龜速在移動著，實在十分沒趣呢！不過正因為不論自己或是對方都是以龜速進行，因此很容易更得到第一名了！





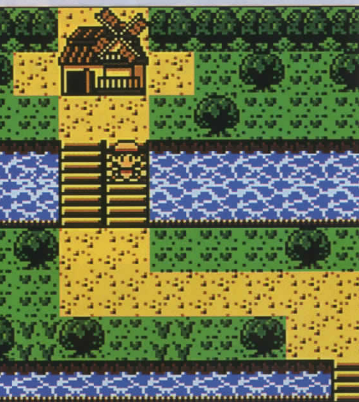


GBC





GBC的模擬器可謂發展得最好，不但種類繁多，而且對應的遊戲極多，大部份遊戲都可以找到模擬器，某些模擬器更能夠對應手掣，玩ACT或FIG遊戲時，無異是方便多了。不過雖然有很多好處，但還是會有缺點的，例如是配音問題，不知是GBC或是模擬器的問題，有配音的遊戲極差，完全聽不出它在說什麼，對於戀愛育成GAME來說是一大弊端；另外很容易跟其他軟件相撞亦是問題之一，不過相信不是所有模擬器都會相撞，但是較好的幾款都曾出現相撞的情況。







測試 FROM TV ANIMATION ONE PIECE 夢之路菲海賊團誕生！

畫面來說算是不錯了，尤其是ONE PIECE的人物表現得十分好，跟原作十分相似。遊戲進行得十分順暢，基本上完全不用LOAD機，可說是GBC模擬器的最大好處。而音樂方面亦挺不錯，由於沒有配音因此不用擔心。

畫面	☆☆☆☆
聲音	☆☆☆
速度	☆☆☆☆
相容度	☆☆☆☆☆
流行度	☆☆☆☆☆









NGPC

本來找到一個較好的NGPC模擬器，怎料竟然開不到，再尋找之下終於找到別的，但那個卻是沒有音樂的，所以聲音一項不予置評。畫面方面，從未見過如此可怕的畫面，某些情況下它的對白柜竟然分開一半，而且選項的對白竟然消失了，實在十分怪異，而且畫面亦不美觀。可幸模擬器可玩的遊戲並不算太少，在這分面可挽回一點分數。

畫面	☆☆☆1/2
聲音	–
速度	☆☆
相容度	☆☆☆
流行度	☆☆☆



測試

SONIC THE HEDGEHOC POCKET ADVENTURE

哇，實在太利害了，到底是模擬器或是遊戲的問題呢？SONIC移動時竟然要起跑，而且跑步或跳躍時竟然會「收唔切掣」，其實這是因為模擬器LOAD得太慢了罷，另外還會突然出現「靈異事件」，例如SONIC可以在空中隨意飄浮，而且經過什麼也可以穿過，難道這是SONIC的靈魂乎？







WSC

筆者很想為大家介紹有關WSC的模擬器，可是在不斷找尋之下還是失望而回，反而找到不少WSC的遊戲，它的模擬器到底存不存在呢？這實在是一個未知數。由於找不到的關係，WSC的測試只好作罷，有機會再為大家作介紹吧！另外亦曾找到Game Gear的模擬器，卻反而找不到可用的game，未能為大家作介紹真的十分可惜啊！



後記

為大家介紹了幾款模擬器，當中的優劣相信大家都很清楚了吧？雖然它們不用錢買回來，可是卻難以充份感受到遊戲的樂趣，而且手提機的最大樂趣就是在街上玩嘛，模擬器就一定不能夠做到這一點了！而且遊戲速度慢，相容度不足亦是弊處，既然如此，何不支持正版，一起購買原裝遊戲？今次介紹就此完結囉，再次重申一次，本刊是不支持使用模擬器的喲！（笑）



EX MONOPOLY

玩大富翁玩到上GBA

GBA/TAB/通訊對應
發售商：TAKARA
發售日：預定6月
售價：5800日圓
注目度：☆☆☆1/2

陪伴玩者成長的玩具一定有不少，但是大富翁又是否其中一隻陪伴各位成長的遊戲呢，不過相信大部份人應該都有玩過大富翁吧？初期還是紙制的大富翁十分便宜，而且一副遊戲就可供很多小朋友玩，還怕人數少不夠好玩呢！隨著科技發展，大富翁除了出紙牌版本之外，亦開始移植到遊戲機上，例如是家用機及電腦，連手提機亦不乏它的縱影，而現在它更將出現在剛推出不久的GBA上呢！





誰是大富翁

大富翁的玩法一直都很簡單，移植到GBA上後當然並不會有太大改變啦！遊戲的目的還是成為大富翁，靠著買地和建設令到自己的資產增值，再跟對手交涉買入加多的資產，這種錢滾錢的做法，到底會令玩者成為第一，或是一夕之間一無所有？由於每個角色都有獨特的性格，因此面對每一個對手，都需要使用不同的手續，例如有些是防範型的，有些是進攻至的，了解每個對手的性格才能事半功倍。



要一個人玩或是多個人玩？

故事模式當然是遊戲的重點啦，這個模式的重點是成為第一，打敗所有對手，玩者還可以把自己的成績拿到第二個模式「MOBILE MODE」中登陸，於是就可以跟其他對手一試高下啦！可是這個比賽不知會不會接受香港的玩者參加呢？最後就是對戰模式了，最多可以5人同時對戰呢，不過當然要有四部GBA及遊戲啦，至於多出的人就要跟其中一位輪流使用同一部GBA了！



BREATH OF FIRE~龍之戰士~

你要成為《龍之戰士》嗎?



GBA/RPG
發售商：CAPCOM
發售日：預定7月
售價：未定
期待度：☆☆☆☆

上期為大家介紹過《BREATH OF FIRE~龍之戰士~》，各位對這隻遊戲感興趣嗎？今期將會為大家送上它的故事背景及角色介紹，如果你是它的FANS就不要錯過了。此作預計會於七月發售，各位要快點叫朋友們儲錢了，因為遊戲有通訊對戰的功能，要是只有玩者一個玩的話，就不能跟朋友交換物品了，所以一定要找多點朋友一起玩，大家一起努力呢！





女神也是可以邪惡的

數千年前，龍之一族一直負責維持世界的和平，可是某天女神美莉亞(ミリア)起了邪惡之心，希望能取得某種程度的權力，於是便跟龍之一族發起了戰爭。龍之一族為了打敗女神，於是便找來七位同伴一起戰鬥，千辛萬苦之下終於取得六把鎖匙把女神封印著，而龍之一族亦繼續守護這個世界的和平。可是好景不常，封印的力量開始減弱，危險的味道於世界約隱約現。

七位好同伴

除了主角龍之外，遊戲中還會出現七位性格鮮明的角色，他們都將成為玩者的同伴喲！他們全部都來自不同的角色，就像龍是白龍族的戰士般，角色當中有來自森林的狩獵者、有自稿是美人的大魔法使等，雖然性格各有不同，不過全部都是龍的好戰友，而且玩者亦要靠他們的力量才能完全遊戲。另外，遊戲還有很多不同的小遊戲，它們除了充加樂趣之外，可能還會於遊戲中有著重要的地位呢！



BLUE WING BLITZ

WSC/SRPG
發售商：SQUARE
發售日：預定7月5日
售價：4700日圓
期待度：☆☆☆1/2

擁抱自由







「友情誠可貴，愛情價更高，若與自由比，兩者皆可棄」。自由對於一些唾手可得的人來說，也許根本不算得什麼，但是對於一些想要但是卻得不到的人來說，自由就是生命，若果沒有自由的話，連生命也可以不要。這隻遊戲的角色們，也許就是帶著這個信念生活下去，希冀著那微小的願意－得到自由。

被支配者的願望

天空中有一個飄浮著的島嶼－奧德亞（オーディア），派遣飛空艇支配了地上國家艾斯克（エスク），原本已經十分嚮往天上島嶼的地上國人民，不但不能到達天上島嶼，而且現在更被人統治，可算是另一方面的禍不單行呢！正因為地上國的人民渴望自由，因此他們不願意受到支配，於是頻頻發起戰鬥，而玩者則是屬於艾斯克共和國軍的隊員，負責壓抑群眾的紛爭，各位可以選擇共和軍國其中一位成員呢！

戰鬥系統

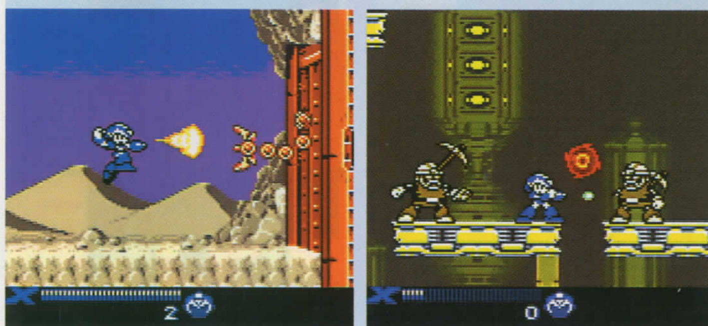
攻擊	用現在裝備的武器來攻擊敵人
加速	自機的速度上升，方便回避敵人的攻擊
高度上升	自機的高度上度，對己方攻擊有利
高度低下	自機的高度下降，方便攻擊地下敵人
武裝變更	可以改變裝備的武器

當戰鬥開始後，玩者可以為自機選擇不同的指令作攻擊，再配合「加速」、「上升」及「下降」等指令，來防禦敵方的攻擊及令己方更佔優勢，因為敵方及自機的位置會影響自機的速度及命中率，配合得宜的話會令威力大大提升。

ROCKMAN X 2 SOUL ERASER

WSC/ACT
發售商：CAPCOM
發售日：預定夏季
售價：未定
期待度：☆☆☆☆1/2

ZREO FANS 好消息！



《ROCKMAN》又有新作品了，今次同樣是GBA作品，又是全新作品，這些項目加起來已經足以叫《ROCKMAN》FANS尖叫兼期待萬分了吧？不過今作還有一個最主要的賣點呢，就是可以使用ZREO來遊玩了，對各位ZREO FANS一定是一個好消息吧，不但可以跟ZREO並肩作戰，而且ZREO更有擁於自己的故事，真是驚喜連連呢！

兩個不同卻互動的故事

雖然說遊戲可以ZREO來玩，不過主角X當然亦會出現啦，基本上遊戲分為兩個不同的故事，ZREO跟X各佔一個。除此之外，在遊戲途中玩者還可以選擇使用ZREO或是X，亦即是可以隨時轉換角色，各位可以用ZREO及X的特色來對付不同的敵人，只要善加運用一定可以事半功倍呢！最後，遊戲還有機會出現新敵人，雖然這並未有公佈，但是遊戲的副題《SOUL ERASER》卻是一個很大的暗示。

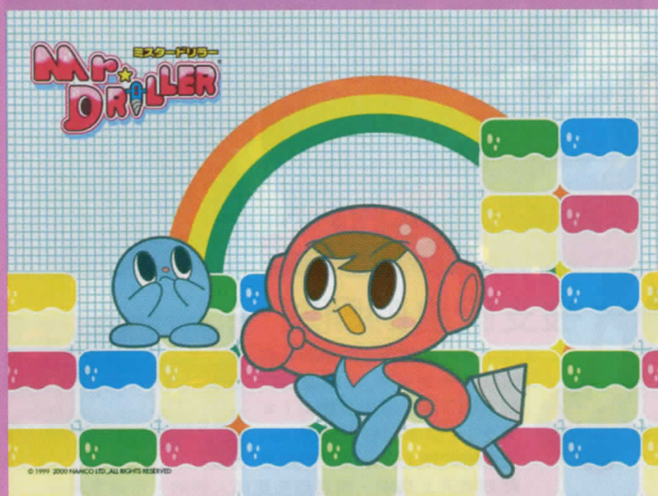




多個版本的混合體

由《ROCKMAN X》－《X3》這麼多集中，各位最喜歡哪一集呢？要是所有集數都喜歡的話，這隻遊戲一定會適合各位玩者吧？因為這隻遊戲集合了這幾集，來製作成一隻新的遊戲，雖然未知當中會出現哪些關數，但是這個賣點也許能吸引不少舊FANS來懷念一番呢！

GGG 成員：隨風



平時上班及上學這麼累人，回到家玩遊戲當然是想輕輕鬆鬆的，為什麼還要找一些要慢慢思考的遊戲來「折磨」自己？如果想輕輕鬆鬆玩一些悠閒小品的話，不妨試試隨風介紹的這隻作品吧！它不但玩法簡單容易，而且還有可愛的角色及輕鬆的配樂，相信一定可以給予閣下一個休息的時間。



GAME PS GAME DATA

生產商	NAMCO
售價	4800 日圓
容量	cd-rom
記憶	1 BLOCKS
發售日	發售中

PS/PUZ



MR.DRILLER

即使沒有寶物 也要發掘！



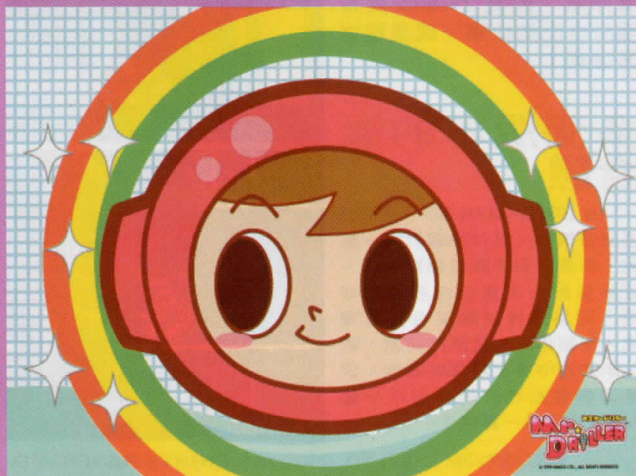
遊戲主旨是掘地

基本上這隻遊戲可以說是沒有目的地進行，因為玩者只需不斷向下發掘便可以了。當然遊戲亦個有完結的一天，玩者在「街機模式」可以選擇1000或500米，只要發掘到足夠的數量後便算「爆機」；另外還有只有一條生命、卻可不爆玩至底部的「一直轉到底模式」(とことんドリレー)；以最快時間完成遊戲的「TIME ATTACK MODE」等模式，玩者可以選擇不同的模式來挑戰及練習，以成為一個「MR. DRILLER」高手！









轉轉顏色方塊

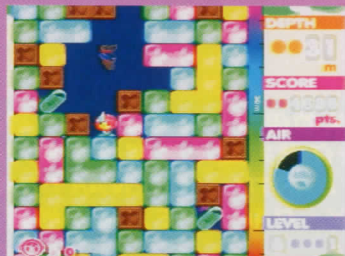
之前提過遊戲的玩法十分簡單，我可沒有欺騙你呢！因為各位只需要向上、下、左及向不斷發掘就可以了！版圖中將會出現很多不同的顏色方塊，玩者只要消去其中一塊顏色方塊，貼在它四周、同顏色的方塊會同樣被消掉。另外，當玩者消掉某些方塊時，也許會有更上的方塊掉下來，此時玩者要避開它們不然就會被壓扁，不過要留意要是附近也有該顏色的方塊，它們可是在貼在一起的，而當四個同顏色的顏色方塊貼在一起後亦會消失。

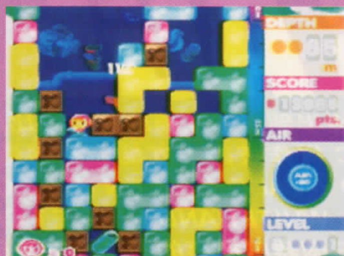




一關一關向下掘

每掘了100M之後，遊戲就會轉到一個新的版圖去，這樣不但及玩者有一個明確的顯示－終於掘了100M了，另外亦能讓遊戲有更大的遊戲性。雖然遊戲的版圖並不會改變，但由於每個版圖都有自己的特色，例如100M 時一個簡單、讓玩者慢慢熟悉的版圖；而300M的，則只版黃、綠兩色組成的版圖，不同的版圖可以帶給玩者新鮮感，由此可見廠商的心思。

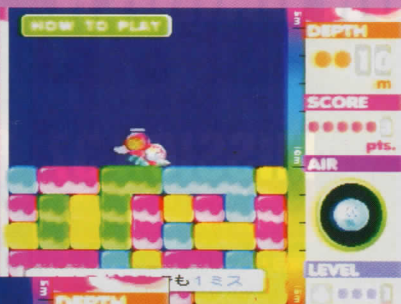






步步驚心

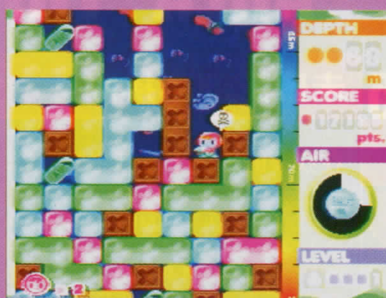
雖然遊戲只是玩一直向下掘，可是並不代表它十分容易，反而它雖然玩者動動腦筋的呢！因為除了顏色方塊之外，版圖中還會有木箱及「AIR」，「AIR」的用處是補充空氣，由於主角是於地底發掘，因此必需靠「AIR」來補充氧氣，否則當「AIR值」變成零後主角就會死亡；而木箱則是阻礙玩者的物品，要是玩者陷入四周都是木箱的情況，必需消掉其中一個木箱才能繼續前進，不過這會扣除玩者20%的「AIR值」。除此之外，遊戲還會出現「地底人」等角色，遇到他們或得到某些道具，可以增加分數呢！





你能成為最強的玩者嗎？

當玩者完成「街機模式」後，皆將得到一個稱號，這代表了玩者在遊戲中的表現。可是由於遊戲雖然容玩，可是要熟習還是有點困難，到底要怎樣才可以得到一個比較好的稱號呢？其實玩者除了多玩之外，亦要多點留意各「AIR」的位置在哪兒，因為很多時候玩者將會因為找不到「AIR」而窒息，或是在快將沒有「AIR」時著急，於是亂打亂撞被壓死了。另外好好觀察環境亦十分重要，因為要多留意才能找出最快的路線嘛！



多種不同版本任你選！

除了PS版本之外，此作還曾於DC、GBC、WSC、GBA及街機推出作品，而且當然不會只得一代啦，基本上遊戲已經推出了兩代很久了，而且街機亦已經推出了《MR. DRILLER》系列的最新作品－《MR.DRILLER G》了！玩者在家中苦練過後，不妨到街機去挑戰一下吧，也許能嘗到前所未有的新樂趣呢！





GGG 間諜情報局

各位看完今期的內容後，不知有什麼感想呢？又有沒有想我們介紹的遊戲作品呢？期待各位將感想或意見告訴我們啊！要求我們介紹的遊戲作品不限，只要是PS、N64和各類手提遊戲，無論是何時推出也可以，只要是發售中便行了！但遊戲性質當然要依照本欄的宗旨——給女孩子玩的遊戲啦！來信請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌GPPS《GGG間諜情報局》」，亦可E-mail給本誌的女編輯MS（E-mail地址請見目錄）。





攻略第二回

ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE

GAME PS GAME DATA

發售商	FROM SOFTWARE
售價	6800 日圓
容量	DVD-ROM
記憶	90KB 以上
發售日	2001 年 4 月 12 日

PS2／ACT／對應 MODEM 、iLink CABLE 、USB 滑鼠

《AC2AA》的攻略今期進入後半部份，任務的難度也比前半的倍增。玩者要有以一敵百的強大意志，和熟練的 AC 操作技術，才能順利將這些任務完成。今期筆者會介紹 THRON GARDEN 、OLD AVALON 、CENTRAL OF EARTH 、COLNART BAY CITY、BALBOUS CITY、WHITELAND`EYELET CITY、RAPTURE 八個新地區，和 ZAREM DESERT 最後三個難度極高的新任務之攻略。

TEXT：時雨

AREA : THRON GARDEN

MISSION 35 未確認部隊排除

成功條件：敵全滅
報酬：42000Cr



繞著房的外圍用長程 RIFLE 攻擊

在狹窄的環境下應戰生物兵器

今次的敵人是在 MISSION 32 中已出現過一次的生物兵器，上次是在廣闊的古戰場上作戰，這次則是在狹窄的室內進行，因此可供玩者回避砲火的空間十分有限，玩者應該以能量防禦力高和散熱能力高的機體出戰。生物兵器的弱點是實彈武器，RIFLE 和 BAZOOKA 都十分有效，不過像 KARASAWA-MK2等高威力的光能武器也絕無問題。作戰時記住要在房間的外圍移動，走到中央只會成為集中砲火的目標。

MISSION 36 生物兵器增殖防止

成功條件：消滅巨型生物兵器
報酬：60000Cr



利用周圍的石柱做掩護，然後找機會埋身！



弱點是近距離！

玩者在這關會面對生物兵器的「女王」，由牠口中射出的光能砲不單止彈速高，連續命中時更可以一瞬間將玩者消滅。不過在《AC2》中幾乎所有巨型兵器都有一個弱點，那就是近距離戰了，這隻女王在近距離只會用火炎噴射攻擊，威力和中遠距離時的光能砲差得遠，因此玩者只須準備一架重量型AC，然後強行埋身用「月光刀」空中斬三至四次便能將牠瞬殺！

玩者機體的重量越高，劍的威力也越高

MISSION 37 無人兵器排除

成功條件：敵 MT 全滅
報酬：36000Cr



善用FCS來發現隱藏在門或障礙物後面的戰鬥機

小心戰鬥機的自殺式攻擊

玩者的目標是進入核戰庇護所內部，將裡面的所有無人兵器消滅。敵人方面最須要注意的是自殺式戰鬥機，它們爆炸起上來可以扣掉你過千 AP！另外滿佈在庇護所內速的浮游機雷基本上可以不理，但如果它們阻住玩者的去路便應先將它們破壞掉。本關帶備彈數高的武器如RIFLE 或機槍比較好。

MISSION 38 研究隊救出

成功條件：在研究隊被消滅前將敵 MT 全滅
報酬：35000Cr



己方的研究隊其實相當「硬淨」，玩者不用太過著急，確實地用劍將 MT 擊倒吧

小心戰鬥機的自殺式攻擊

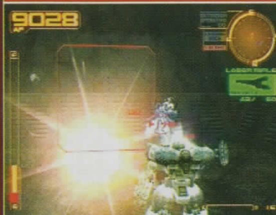
本救援任務中，玩者只要將敵方 MT 全數消滅即可過關。己方的研究隊其實在任務開始後一段時間內是無敵的，時間應該十分足夠。敵方的 MT 通常只會集中攻擊研究隊伍，玩者用劍對付它們已綽綽有餘，再加上前進的路只有一條，玩者絕不會迷失方向（頭部帶備有 AREA 地圖便更萬無一失了）。不過要留意在途中會出現一條橋，而在橋的下面也有己方的研究人員被攻擊，不要走漏眼了！

MISSION 39 庇護所制禦裝置破壞

成功條件：破壞制禦裝置後於限時內離開
報酬：42000Cr

留意剩餘時間行事！

玩者會再次來到這個核戰庇護所內，今次的目標是要將內部一個制禦裝置破壞。在任務一開始，玩者要先破壞最底層的一台浮遊型 AC 。它的 LASER RIFLE 攻擊力不算十分高，加上周圍狹窄的環境對它不利，玩者可以用任何自己喜歡的武器消滅它。在破壞制禦裝置後玩者必須於限時內離開設施，但在途中會有MT阻礙玩者。由於每破壞一台MT都會有1500Cr的特別加算，因此在能力和時間許可的情況下，不妨用劍將它們全部消滅。



浮遊型AC手中的LASER RIFLE是隱藏武器，遲點玩者也可以拿到



在庇護所內的昇降機是不會動的，玩者須要自行飛上上一層

MISSION 40 侵入部隊排除

成功條件：敵全滅
報酬：44000Cr

火星DISORDER在地球出現？！

入侵ZIO MATRIX廢棄設施的，竟然是上集在火星出現過的無人兵器DISORDER！這些敵人和生物兵器一樣，玩者的頭部要設有BIO SENSOR才能LOCK-ON到它們，不過實際上用劍應付已經足夠。另外在整個設施內部都充滿會扣去玩者AP的氣體，如想減少傷害，玩者的行動除了要快之外，還要找出那些產生氣體的裝置並將它們破壞（如果玩者的頭部有AREA&MAP PLACE的地圖機能，從地圖上便可以得知它們的位置）。



每破壞一個氣體發生裝置，氣體的破壞力便會減低

MISSION 41 侵入部隊隊長機擊破

成功條件：消滅目標AC
報酬：38000Cr

保存實力和 AC 決戰

在前往敵方隊長機的途中，設有不少浮遊MT和砲台，玩者難免要花點時間將它們消滅，因此右手武器的彈藥數必須要夠多，而且考慮到之後要和AC戰鬥，右手武器的攻擊力也要夠高，綜合以上條件，EWG-RF-M15這支RIFLE是十分好的選擇。敵方AC主要是用散彈為武器，要回避十分困難，但由於機動力不高，玩者可以將他困在一角，用劍和大型火箭等強力武器消滅他。



敵方AC的技術不是太好，他常會躲在牆角處，這自然是玩者攻擊的好機會

AREA完成後的報酬零件：ELN-02SLD

EMERAUDE社的新型中量兩腳。一直以來中量兩腳市場幾乎都是被ZIO MATRIX製的「ZLN-XA2/FF」所獨佔，本來筆者以為EMERAUDE終於有可和它對抗的產品推出，但結果……除了防禦力比ZLN-XA2/FF好之外，其他性能一律比它差。除非你喜歡它的外型，否則沒有用的必要。



AREA : OLD AVALON

MISSION 42 SPECIAL ARENA出場

成功條件：敵 AC 破壞
報酬：46000Cr

與火星的上位ARENA RAVEN 決鬥

這是《AC2AA》中首場在鬥技場進行的AC比試，玩者不妨用它來做日後AC戰鬥的練習。敵方AC的武器主要是能量型機槍、三連ROCKET和光劍，防禦力和機動力都屬於中等，實力只是一般，基本中使用什麼機體都可以將他擊敗，問題只是在於玩者有沒有技術而已。如要說他的弱點，相信是他的機槍只有300發子彈，彈藥用盡後便任你魚肉了。



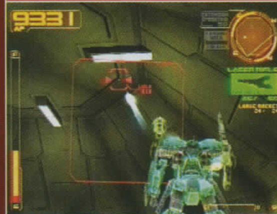
筆者採用的戰術主要是空中斬加大型ROCKET的二連COMBO

MISSION 43 SPECIAL ARENA再出場

成功條件：敵 AC 破壞
報酬：70000Cr

在不利的情況下再戰

在上個MISSION玩者擊敗了的對手，經過大幅強化後再次向玩者挑戰！而今次大會方面更設置了六座天井砲台，全部對準玩者，形勢對你更為不利！戰鬥一開始，玩者便應飛上鬥技場的上層，以RIFLE等長程武器一邊橫向移動一面將天井砲台消滅，接著下來才慢慢和對手AC戰鬥。今次敵方AC的裝備為新型LASER RIFLE和魚雷飛彈，攻擊力高而且擅長空中戰。因此玩者的武器也要以高火力為主，KARASAWA、榴彈砲或能量型狙擊槍都是好選擇。另外，反導彈裝置或DECOY也不能缺少。



正式戰鬥前先將砲台消滅



敵人著地時的硬直是攻擊的最佳機會！

AREA 完成後的報酬零件

EXM-DD02

EMERAUDE 社製的追加彈倉，可以將自機所有武器的彈數增加60％！連INSIDE 和EXTENSION 也不例外！極之好用。試想想KARASAWA在裝備它後可以有80 發子彈……（汗）



MISSION 44 反政府RAVEN強襲

成功條件：敵 AC 破壞
報酬：100000Cr



飛彈可以用DECOY 來對抗



遇到「魂塊」的浮游砲攻擊玩者應迅速離開其攻擊範圍

以一敵二之 AC 戰！

在《AC》的任務之中，難度最高的莫過於是同時被兩台以上 AC 夾擊，這關當然也不例外。敵人方面，其中一台是以劍為主力武器的近接型輕量AC「魂塊」，另一台則是裝備了兩肩MULTI MISSLE 的重型 AC「SKULL BLOCK」。面對這種局面，基本戰術是集中火力先將當中防禦低的一台 AC 擊倒，之後餘下的對手則容易處理了。戰鬥一開始，玩者便應啟動反導彈系統和DECOY抵禦來襲的MULTI MISSLE ，然後在中距離向「魂塊」攻擊，這時火力強的單發武器如榴彈砲最為有效。如果想作戰更加容易，玩者可以飛上ARENA 的上層等待，「魂塊」很有可能獨自飛上來和你作戰。解決他後，「SKULL BLOCK」只是一名「肉腳」，因為他在近距離完全沒有作戰能力，用劍便可以輕易消滅他。

MISSION 45 正體不明機排除

成功條件：敵 AC 破壞
報酬：150000Cr



由於是舊式AC，NINEBALL 的裝備都是玩者買不到的



《AC1》最後BOSS登場！

這任務要在達成率60% 以上時才會出現，玩者今次面對的敵人是《AC1》的最後BOSS「NINEBALL」，論實力可說是整套遊戲中數一數二。他的武器是連射性能極高的PULSE RIFLE和威力高的榴彈砲，在遠距離時還會用飛彈攻擊。不過他的弱點反導彈裝置性能差，而且他有主動埋身的傾向，因此玩者選擇在遠距離用大量MULTI MISSLE 亂射，又或者是在近距離和他「鬥劍」都可以。用行動快速的輕、中量AC 出戰會比較有利。

如果玩者不擅長埋身戰，可以一邊退後一邊用飛彈攻擊

AREA : CENTRAL OF EARTH

MISSION 46 要人救出

成功條件：敵全滅
報酬：32000Cr



記住敵人要逐一擊破，同時被兩個敵人發現基本上等於失敗

絕不能讓敵人發現！

這關玩者的目的是要無聲無色地消滅所有敵人，一旦敵人發現了你的蹤影，除非在五秒內將之消滅，否則他便會通知同黨將人質殺死，任務當然也會失敗！因此這關玩者必須裝備雷達和長程FCS，以掌握敵人的一舉一動。武器方面，只要射程是在 500 以上的都可以，飛彈和劍也不太需要。另外玩者要留意飛上高空一樣會被敵人發現，請保持在地面行動。

MISSION 47 DISORDER擊滅

成功條件：敵全滅
報酬：48000Cr



只管一心一意消滅敵人

別破壞市內的設施

本任務其實非常簡單，玩者只須將在市內不斷出現的DISORDER 全部消滅即可。不過由於敵人數量極多，不論玩者用任何右手武器最後都會用盡彈藥，所以最好還是使用能量型武器，而且必須帶劍上陣。行動時玩者應注意地上的車輛和電燈柱，盡量不要踏中它們，否則會被減去酬勞。

MISSION 48 政府本部侵入者排除

成功條件：敵 AC 破壞
報酬：70000Cr



先擊破在戰場兩邊狙擊你的MT



敵人 AC 的行動敏捷，瞄準時應加倍小心

強化人之恐怖！

侵入了政府總部的RAVEN「SOUL ARMY」本身是強化人，因此可以做出平常人做不到的事，例如他的劍可射出劍光，而肩上的機槍也可以在空中發射。要和他對抗，玩者最好以重型的兩腳 AC 出戰，並準備好反導彈裝置（或DECOY）、KARASAWA（或能量狙擊槍／榴彈砲）、大型ROCKET（飛彈對他無效）和範圍重視型FCS。戰鬥一開始，敵人會先以MULTI MISSLE攻擊，因此必須立即啟動反導彈裝置。然後玩者應將部署在戰場兩旁的MT 破壞，免得夜長夢多。敵方 AC 的主力武器是肩上機槍，偶爾也會用右手的火箭砲攻擊，他擅於空中戰，因此玩者要有經常在空中和他纏鬥的準備，敵人著地的時候便是攻擊的最佳時機！用「劍＋大型火箭」的戰術也十分有效。

AREA 完成後的報酬零件 ELS-7880

EMERAUDE 社製的光能劍。和「最強之劍」LS-MOONLIGHT相比，它的攻擊力高了一成而重量只是其一半！簡直是輕量 AC 之寶。不過問題是它的長度也只有 MOONLIGHT的一半，雖以命中，整體性能還是 MOONLIGHT 較安定。



隱藏零件 EWM-NAP-02

在命中後會令對手著火，產生高熱的火炎飛彈。雖然本身的攻擊力低，但連同OVER HEAT 做成的傷害，威力也十分可觀，而且OVER HEAT 的傷害是無視裝甲的，對任何AC 都有效。不過它在任務中的實用度則非常低。



AREA : COLNART BAY CITY

MISSION 49 FORD BRIDGE輸送路護衛

成功條件：己方運輸車安全脫離戰區
報酬：34000Cr



能量狙擊槍是最有效的地對空武器！

地對空大戰！

這關玩者須要保護己方的三台運輸車不被破壞（只要有一台能夠生還已算任務成功），而敵方的軍力則是不斷出現的小型轟炸機。筆者建議大家使用最強的地對空武器——能量狙擊槍ZWF-/NIGHT，當然也要帶備備用的飛彈上陣，其他裝備還包括重量級的腳部、反飛彈裝置和遠距離 FCS 。任務一開始，玩者應先站在兩台運輸車之間，這樣做運輸車便會不斷將玩者向前推，不須自行移動。接著下來大家只要像固定砲台一樣迎擊轟炸機便可以了。

MISSION 50 防衛戰力調查

成功條件：返回運輸機
報酬：視戰績而定



浮游型機械人會在玩者的頭頂攻擊你，是首要解決的目標

在AP和彈藥許可下盡情殺戮

這關玩者的任務是調查BALENA防衛網的戰鬥力，敵方的軍力包括浮游型機械人和戰車，它們都會無限地出現，而任務的報酬就是視玩者可以消滅多少台敵人決定（浮游型機械人：2900Cr、戰車：2000Cr）。為此，玩者應有進行持久戰的心理準備，武器的彈數要多，自機的裝甲也要厚。另外如果玩者能夠消滅超過50個敵人，完成任務後還可以得到隱藏零件——火炎飛彈「EWM-NAP-02」。

MISSION 51 戰鬥艇侵攻阻止

成功條件：敵全滅
報酬：45000Cr



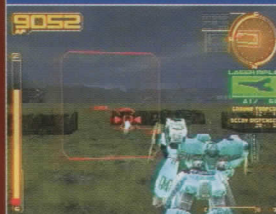
利用遠程射擊，便能輕鬆地完成任務

死守最後防線！

這關玩者要站在FORD BRIDGE上面，將前來進攻的戰鬥艇全部消滅。如果玩者的行動太慢，讓任何一個敵人突破橋後面的防線，任務便會失敗。最適用於本關的武器是狙擊槍EWG-SRF-9，因為它的彈數有60發，而且可以一槍將一架戰鬥艇消滅。敵人主要會分成兩批，分別在燈塔的左和右方進攻，因此玩者要經常留意雷達上敵人的舉動。當有敵人接近橋底時，通訊員也會通知玩者敵人的大約位置。另外敵方的飛彈攻擊只要用反導彈裝置即能破解。

MISSION 52 沿岸防衛網擊破

成功條件：砲台全滅
報酬：65000Cr



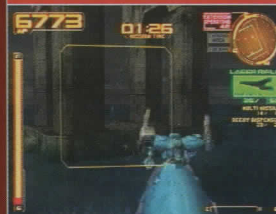
一邊小跳移動一邊開槍攻擊

用兩腳AC輕快地回避砲火

玩者的目標是部署在岸邊的24個砲台，不過在周圍有攻擊型MT和直昇機守衛，必須首先消滅。之後玩者應回到砲台前面，等待它們開啟。留意砲台在玩者太過接近它們時不會打開，攻擊時應稍為退後，用威力高的武器如KARASAWA便能一砲將它們消滅。至於砲台的榴彈攻擊，只要用兩腳 AC 的小跳移動便能輕鬆回避。

MISSION 53 FORD BRIDGE爆破阻止

成功條件：在限時內解除所有炸彈
報酬：42000Cr



在水上行動，能回避敵方砲火之餘發現炸彈也更為容易

殺敵有著數！

恐怖份子裝置的炸彈(共7個)全都位於橋底的六條柱上面，玩者只要由橋底的一端走至另一端，便能順利將它們全數發現和解除。使用能夠在水中移動的浮游AC，行動會更為方便和安全。這關的敵人是水上MT，玩者每消滅一台都有2000Cr 的特別加算，並且它們會無限地出現，因此在時間許可下，不妨盡量消滅它們賺錢！



AREA 完成後的報酬零件 EWG-XC213

EMERAUDE 社製的能量型RIFLE。雖然攻擊力只是一般，但它重量輕、射程遠、彈速OK、最重要是它有110發子彈，足以應付各種不同的任務。如果你嫌KARASAWA過強而又想用LASER RIFLE，這支便是最佳的替代品。



MISSION 54 潛水艦破壞

成功條件：破壞潛水艦和敵方 AC
報酬：68000Cr



用火箭迅速將潛水艦毀滅



浮遊型AC移動力高但回避力低，用彈速高的武器或飛彈攻擊都十分有效

大型火箭大派用場！

要破壞大型目標，筆者的不二之選永遠是大型火箭EWR-L24，它的攻擊力強大，連射力也不錯，而且對付大型目標時，不能LOCK-ON根本不是問題。請務必裝備。任務一開始，玩者應先用飛彈或狙擊槍解決周圍麻煩的直昇機，之後立即站在河邊用大型火箭攻擊潛水艇，大約在這時候敵方AC將會出現，但玩者應先解決潛水艇後才和他決戰。敵AC使用了最新款的浮遊型腳部「ZLR-ARROW」，移動速度高但火力和裝甲都十分缺乏，只要引誘它飛上地面決戰便是肉腳一名。

AREA : BALBOUS CITY

MISSION 55 宇宙船塢襲擊

成功條件：在時限過後離開
報酬：22000Cr



每破壞一台敵人即可得到900Cr

生還要緊！

玩者的任務是在 ZIO MATRIX 的宇宙船塢進行陽動作戰，和船塢內部的浮遊型機械人作戰三分鐘後，即可從原先的入口處離開。不過由於敵人會每30秒出現一次，而且每一次出現便是 8 台，玩者要孤身面對這麼多敵人，防禦力顯得極為重要。這關有效的武器是剛剛在COLNART BAY CITY取得的能量RIFLE「EWG-XC213」，它的彈數足夠應付 40 個敵人。

MISSION 56 宇宙開發研究所警護

成功條件：敵 AC 破壞
報酬：42000Cr



小心不要被他的劍擊中



飛彈對他無效，在狹小的地型中火箭反而可大派用場

加強能量系防禦力出戰

在這個任務中玩者的立場和上一個任務掉轉，變成要守衛船塢。敵方軍力只有一台四腳型 AC，他的特色是全身都是能量型武器，因此在選擇裝備時應以能量防禦力為基準。敵人的攻擊力非常高，又可以在空中用光能砲攻擊（強化人……），不過他最恐怖的武器是劍，因為四腳 AC 用劍時很容易出到 4 HIT，一下可以取掉你2000 以上的AP！所以還是用能量狙擊槍、KARASAWA等遠程武器射擊比較好。如能將敵人引誘至船塢的下層，更可以限制其回避能力。

MISSION 57 列車要擊

成功條件：列車完全破壞
報酬：30000Cr



由車頭開始，逐卡將列車消滅

掌握了技巧後便是EASY JOB

玩者的目的是要將經過的一列火車完全毀滅，由於火車是在高速移動中，玩者行動必須十分迅速。首先武器方面，大家只需帶備兩支大型火箭即可。任務一開始，玩者即會面向著火車的方向，這時你應該站在隔鄰的路軌上，等待火車來臨。當火車出現後，立即面向著它平行移動（用兩腳AC的小跳移動最好），並開始用火箭攻擊。每個車卡要用上三至四支大火箭才會被破壞掉。

MISSION 58 輸送宇宙船破壞

成功條件：破壞太空船的動力裝置
報酬：40000Cr



敵人MT武器只有機槍，用劍已足夠應付



躲在太空船底部玩者便不須擔心受到攻擊

別讓太空船逃脫！

本任務中目標那艘太空船在經過一段時間後便會飛離船塢，任務當然也會失敗，因此請玩者把握每一秒時間。基本上玩者只須準備大型火箭和光能劍，一開始玩者會到達一個空的格納庫，其中一個門口會有一台MT駐守，那便是前往太空船的路了，玩者應一邊用 MOONLIGHT 消滅敵人一邊前進。當找到太空船後，不用理會周圍的敵人，立即潛入宇宙船的底部，並用火箭攻擊有「TARGET」指著的部位便可。

AREA 完成後的報酬零件

ZWM-M55/6

ZIO MATRIX 製的中型飛彈。攻擊力和射程均和EWM-M033 相同，但彈數、重量和同時發射數都增加了，飛行的軌道也變回直線，使用哪一款應根據任務的需要已定，不過可以肯定的是兩者在對戰中都沒有什麼用……

AREA : WHITELAND

MISSION 59 遺跡侵入

成功條件：敵全滅
報酬：34000Cr

敵人和貨櫃一個不留！

這任務玩者的目的是將遺跡內所有INDIES 的部隊消滅，敵人當中最有威脅的是部署在二樓的砲台型MT，一旦被它們的榴彈砲打中都幾傷，因此請盡早將之消滅，至於餘下的兩腳MT 只是小角色而已。另外遺跡內部的貨櫃每破壞一個都有 800Cr 的特別加算，在將最後一個敵人消滅之前，先將貨櫃全部破壞吧！

二樓的砲台型MT在近距離時也會用機槍攻擊

貨櫃用劍破壞即可

MISSION 60 占據部隊救援

成功條件：敵全滅
報酬：48000Cr

己方全滅也沒問題的救援任務

這關玩者須要保護己方的四台僚機不受傷害，並消滅所有區內的敵人。消滅所有敵人不是問題，但要令那些脆弱的僚機不死卻是天大的問題。幸好僚機被消滅玩者只會被減酬勞（8000Cr）而不會任務失敗，否則……這關出現的敵軍主要是以飛行型MT 為主，它們在被擊落後仍可以在地面行動。而對付它們最有效的武器是能量狙擊槍和飛彈。玩者的射擊能否做到「快」和「準」是決定僚機生死的關鍵。

僚機的攻擊力不高，結果所有敵人還是要由玩者解決

能量狙擊槍彈數少，每一發都不能射失

MISSION 61 貯藏物資破壞

成功條件：破壞所有貨櫃
報酬：40000Cr

進入遺跡下層盡情破壞

這個任務非常簡單，玩者只須進入遺跡的下層將眼見到的所有貨櫃破壞（每個有1000Cr 特別加算）。敵方的守衛只有天井砲台和裝備了能量槍的MT，兩者都不是什麼強勁的敵人，相信大家要完成任務一定沒有問題，只須記得要帶劍上陣即可。

有裂痕的牆壁可用劍破開，製造入口

敵方MT的PULSE GUN彈速高，回避困難

MISSION 62 特殊部隊強襲

成功條件：敵全滅
報酬：37000Cr

飛彈完全失效

本任務的僱主INDIES 所說的雪原特殊部隊，其實只是玩者在 AC TEST中出現之MT的加強版。它們除了原有的PULSE GUN 和飛彈外，還裝備了DECOY，令玩者的飛彈失效。筆者更發現飛彈根本連LOCK-ON 他們也不能！因此大家應以其他武器應戰。這些人型MT 有經常跳起的習慣，但著地的硬直卻異常地長，是攻擊的絕佳機會。

在視野極惡劣的情況下，用廣範圍FCS 來索敵是基本技巧

基本戰法和 AC TEST 時相同

MISSION 63 未確認兵器排除

成功條件：敵全滅
報酬：45000Cr

遺跡竟和DISORDER有關？！

在遺跡內部突然出現大量DISODER，玩者的任務便是要將它們全部消滅。記住 AC 的頭部要裝有 BIO SENSOR 才能LOCK-ON 到 DISODER（如果玩者是用劍的話當然沒有所謂），當消滅了房間內所有DISORDER 後，另一批DISORDER 會突然從隔壁的房間出現，數量還會越來越多！玩者必須先將房內的DISORDER 生產裝置破壞，新的DISORDER 才會停止出現。

將裝置破壞後，才可消滅餘下的DISORDER

AREA 完成後的報酬零件
ZLN-01/BARREL

ZIO MATRIX 的重量兩腳。設計概念是機動力重視，移動起上來的確比較輕快，在一些同時需要火力和機動力的任務十分好用。不過筆者始終覺得重量兩腳還是ELN-STVM最好。



隱藏零件
IND-DM-MV

移動型DUMMY MAKER，由它產生出來的DUMMY會在對手的雷達上顯示出來，影響他的判斷能力，是對戰時專用的補助裝置。



AREA : EYELET CITY

MISSION 64 新型兵器試驗

成功條件：敵全滅
報酬：41000Cr



新型MT回避能力甚高，用彈速快的武器才有效

要以最快的速度完成測試

這關玩者是要幫ZIO MATRIX做新型MT的測試，而實際上要做的只是將四台MT全滅。不過如果玩者能夠在最短的時間內完成測試（45秒內），那麼便能獲得45000Cr的特別加算和取得隱藏零件！輕量AC加KARASAWA是最適合本任務的裝備。

MISSION 65 新型兵器再試驗

成功條件：敵全滅
報酬：52000Cr



玩者應採取逐一擊破戰術，集中火力攻擊其中一個目標



在有僚機的掩護下，攻擊會比較容易命中，但小心不要傷及僚機了

性能接近AC的新MT！

一直以來MT給人的印象都是行動緩慢而且戰鬥力低，只能以量取勝。但這關出現的新型MT「D-2」卻打破了這慣例。它們不能有極高的機動力和極長的浮空時間，而且還裝備了強力的LASER RIFLE，其戰鬥方式也和兩腳AC極之相似，玩者可以當它是「迷你AC」看待。這個測試ZIO MATRIX會派出四台舊式MT「D-1」協助玩者，如果它們在敵全滅後仍然生還，便會有7500Cr X 剩餘機數的加算。

MISSION 66 新型兵器強奪部隊擊滅

成功條件：敵全滅
報酬：80000Cr



敵人對MULTI MISSLE完全沒有抵抗能力



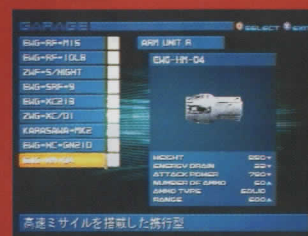
找一個空曠的位置作戰非常重要，否則索敵和回避LASER RIFLE都會非常困難

注意攻擊時的先後次序

上個任務中出現的MT「D-2」，在本任務中再次VERSION UP，成為最新型的「D-4」，它們的武器改為和KARASAWA同級的LASER RIFLE，機動性能也提昇了不少，戰鬥力幾乎和AC無異。敵人除了兩台「D-4」之外，還有一部專為對付AC而設計的「M-9」時，它是可以在極高高度飛行的大型MT，武器包括強力的LASER砲和飛彈，耐久力更比一般MT為高。試想像在和「D-4」纏鬥時頭頂還會被「M-9」轟炸，大家便可以知道這任務難度有多高。對付這些MT的最佳武器是飛彈，因為它們都沒有反導彈裝置，使用兩肩MULTI MISSLE「EWX-BAL4」或者是CONTAINER MISSLE「ZWX-IV/PURSUIT」)連同EXTENSION的連動MISSLE「BEX-BRM-04」，配合和飛彈相性最好的FCS「LODD-QHT」，先將其中一台「D-4」迅速消滅，然後用同樣的手法將空中的「M-9」擊破。為什麼不先將另一台「D-4」呢？這是因為當兩台「D-4」死後，「M-9」會開始以極高的速度飛行，並會向玩者進行猛烈的俯衝轟炸，非常難搞。當消滅了「M-9」後，玩者應該不會有飛彈剩下的了，需要用右手武器將餘下的一台「D-4」消滅。

AREA 完成後的報酬零件
EWG-HM-04

EMERAUDE社製的右手用飛彈。彈數60，最大LOCK-ON數是4，破壞力只是一般，重量也不輕。說實在筆者找不到用它的理由，不過對飛彈情有獨鍾的朋友可以一試。



AREA : RAPTURE

MISSION 67 軌道昇降機襲擊

成功條件：消滅敵隊長MT
報酬：40000Cr



榴彈砲型MT在見到玩者時會立即開火，用小跳回避後立即用火箭還擊吧



在確定敵人全滅後才好解決隊長機

遠距離射擊重視

雖然任務的目標只是消滅隊長機，但由於每消滅一個敵人都有特別加算，而且將敵人全滅後還可以得到隱藏零件，因此請大家以敵全滅為目標。敵人方面主要有三種——榴彈砲型MT、飛行型護衛機和地上型護衛機，後兩者都只是些小角色，但榴彈砲型MT的射程和攻擊力不容忽視。筆者建議大家右手裝備RIFLE對付護衛機，肩上則裝備大型火箭對付MT。目標之隊長機MT是AC TEST中出現那款，不消一瞬便能將之消滅，但請記得要先消滅周圍的嘍囉，否則隊長機一死任務立即完結，玩者便拿不到隱藏零件了。

MISSION 68 未確認領域調查

成功條件：巨型MT破壞
報酬：60000Cr

任務一開始便無視砲火，立即衝向MT的正前方

之後用連環空中斬，大約四至五次便能將之破壞掉

空中斬萬歲！

本任務要在達成率有60%時才會出現。在BALENA的研究所內，原來隱藏有一台超巨型的MT！玩者當然要以第一時間將之毀滅。巨型MT由於仍然在製造階段所以不會移動，但由它的左右手發射的榴彈砲可是十分致命的！不過巨型兵器全都有一個弱點，那就是對空中斬完全沒有抵抗力，玩者只消一開始用OVERED BOOST衝到巨型MT的面前，然後不斷使出空中斬（當然是用最強的MOONNIGHT啦），很快其本體就會被消滅，之後玩者只需再用空中斬解決餘下的右手便可。

隱藏零件
ZWM-GT/00

ZIO MATRIX製的魚雷型飛彈。在發射後它會沿著地面前進，在接近敵人時分裂為四枚，全彈命中的話威力非常高，可說是MULTI MISSLE的輕量版本，不論在對戰還是任務都十分有效。。



MISSION 69 專屬RAVEN消去

成功條件：敵AC全滅
報酬：110000Cr



三台AC都沒有反導彈裝置，玩者應把握敵人這個弱點



如能令兩腳型AC的榴彈砲用盡子彈，他便只是小角色一名已而

同時以一敵三的AC激戰！

本任務要在達成率有70%時才會出現。玩者本來的目標只有一台AC，但他原來還有兩名同黨，於是變成了一對三的AC戰。三台AC當中，一台是以機槍為主要武器的四腳型，另一台是裝備了垂直型飛彈和RIFLE的逆關節型，最後一台是裝有榴彈砲、MOONLIGHT和火箭的重火力兩腳型。由於同時被三個敵人是非常不利的，玩者應先消滅最接近自己而且裝甲最薄的四腳型AC，MULTI MISSLE（或CONTAINER MISSLE）是這時最好用的武器。之後玩者只要小心回避兩腳型AC的榴彈砲，並好好利用周圍的障礙物，製造可和對方「1on1」的環境，便應該能夠順利消滅餘下的兩台AC。因此能否以最快的速度消滅四腳型AC，減輕來自敵方的壓力是這任務的最大關鍵。

MISSION 70 大型兵器擊破

成功條件：消滅巨型MT
報酬：200000Cr



用障礙物阻擋巨型MT的榴彈砲



善用障礙物作掩護

本任務要在達成率有80%時才會出現。玩者今次的敵人便是在MISSION 68中出現過的巨型MT！它會以極高的速度飛行，並裝有巨型榴彈砲、飛彈和追蹤浮遊砲。說實在和它正面對決玩者完全沒有勝機，唯一可以解決它的方法是利用位於玩者面前的障礙物來抵擋巨型MT的攻擊，在它飛越玩者的頭頂和改變方向的一段時間，便是攻擊的最佳機會，立即用大型火箭向它射擊吧！當MT重新瞄準玩者後，你應該立即躲回障礙物後面，並將以上的步驟重複進行。如是這樣，玩者便可以幾乎不受傷地消滅它。

由於MT的速度極高，玩者在發射火箭時，要將前置率也計算在內

AREA完成後的報酬零件
ZHD-102/ROCK

ZIO MATRIX製的頭部。戰鬥、防禦力、雷達性能都非常好，ENERGY DRAIN甚低、還擁有全部附加機能如BIO SENSOR、AREA&PLACE NAME的地圖等，是《AC2AA》中最強的頭部。不過它的重量卻是其他頭部的兩倍！輕量型AC絕不適用。





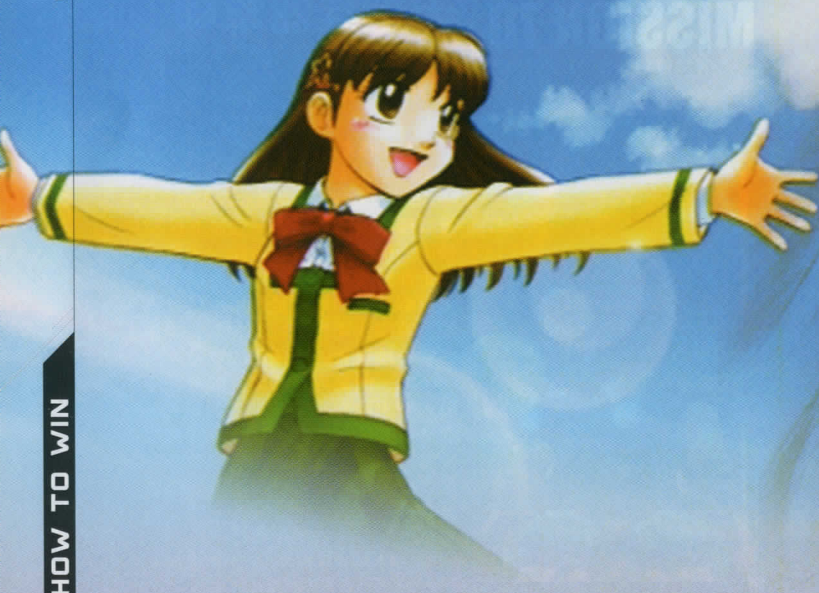
TRUE LOVE STORY 3

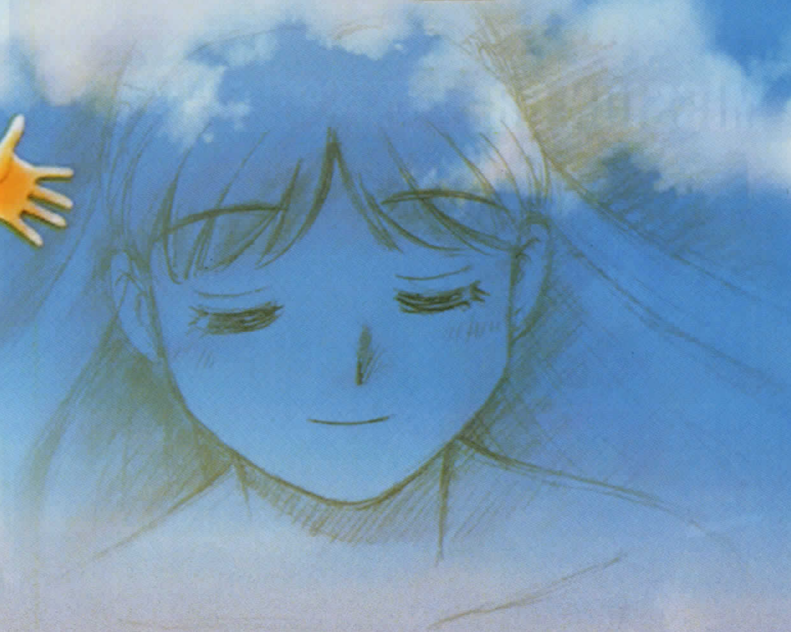
真心純愛

LOVE LECTURE

~ Syllabus B ~

トゥルーラブストーリー3





上期為大家介紹過四位主要角色的Episode(約會Episode留番俾讀者自行體驗)，配角和隱藏人物都簡單介紹過了，那麼上兩期提到那班「存在感薄弱的角色」呢？不用急，今期會一次過公開出來。

GAME DATA

生產商	ENTERBRAIN
售價	6800 日圓
容量	DVD ROM
記憶	400KB 以上
發售日	發售中

PS2／戀愛 SLG

text by：A ‧ Pchan ‧ BO



かなめ (KANAME)

上期公開的Episode List不大齊全，現在公開齊Episode的，下不為例。令事件發生的條件大概是保持高友好度，其中「著替え~主人公編」和「入れ替わらない？」的發生條件為感情值=6；「マツコウクシラ」的發生條件為感情值=7，有些Episode是找她作KANAME CHECK時偶然發生的，這點正如上兩集一樣。

EPISODE	季節	場所	日種	曜日	天氣	CG	備考
バレー部のかなめ(排球部的KANAME)	全季節	校庭	平日	星期一至六	晴、陰	○	發生率頗高
午飯的菜式完全一樣	全季節	其他	平日	星期一至五	晴、陰	○	—
占いの話(占卜話題)	全季節	第一校舍	平日	星期一至五	晴、陰、雨	—	—
えっ!~蒼月たかね訪問者	全季節	—	休日	星期日至六	晴、陰	—	—
ふたごで買い物(雙子購物團)	全季節	—	平日	星期一至五	晴、陰	○	—
だ~れだ(估下係邊個)?	春、夏	第一或第二校舍	平日	星期一至五	晴、陰、雨	—	—
プールで(泳池中)…	夏	校庭	平日	星期一至六	晴、陰	—	—
入れ替わらない(不替換嗎)?	全季節	主角之家	平日	星期一至六	晴、陰	—	KANAME感情值=6
マツコウクシラ(發高燒)	全季節	主角之家	平日	星期一至六	晴、陰、雨	○	KANAME感情值=7
著替え~主人公編(換衫中~主人翁篇)	全季節	主角之家	平日	星期一至六	晴、陰	—	KANAME感情值=6
著替え~かなめ編(換衫中~KANAME篇)	全季節	主角之家	平日	星期一至六	晴、陰	○	KANAME CHECK時、機會率低
夕飯はタコ焼きかな(晚飯食燒墨魚好嗎)?	春、夏	主角之家	平日	星期一至六	晴、陰	—	回家時
ドアにゴンッ!~主人公編(撼頭埋門~主人翁篇)	全季節	主角之家	平/休日	星期日至六	晴、陰、雨	—	KANAME CHECK時
ドアにゴンッ!~かなめ編(撼頭埋門~KANAME篇)	全季節	主角之家	平/休日	星期日至六	晴、陰、雨	○	KANAME CHECK時
寢ちゃったかなめ(睡著了的KANAME)	全季節	主角之家	平/休日	星期日至六	晴、陰	○	KANAME CHECK時



柳瀨里佳 (YARASE RIKA)



小學時代的里佳跟關谷（主角姓氏——Default Name）姊弟的感情相當要好，現在只對朋貴（主角名字——同上）十分敵視，箇中因由上期約略提過…。她的Episode屬於追看故事式，表內的Episode要順序發生下去。若果暑假期間沒有發生「ニワトリ係」的事件，以後便不可能攻略她了。只要「ニワトリ係」的事件發生後，「第N回ニワトリ係」和「來ない里佳」的事件都會在暑假的星期二自動發生。

EPISODE	場所	季節	日種	曜日	天氣	CG	備考
にらまれる(怒目而視)1	第一或第二校舍	夏	平日	星期一至六	晴、陰、雨	○	機會率甚高
男嫌い…じゃないよな…(不是討厭男人)	第一或第二校舍	夏	平日	星期一至六	晴、陰	○	必然發生
にらまれる2	第一或第二校舍	夏	平日	星期一至六	晴、雨	—	機會率甚高
ニワトリ係(飼雞人)	第一校舍	夏	平日	星期一至六	晴、陰	—	暑期發生
第1回ニワトリ係	學校	夏	休日	星期二	晴、陰	—	必然在暑期發生
第2回ニワトリ係	學校	夏	休日	星期二	晴、陰	—	必然在暑期發生
第3回ニワトリ係	學校	夏	休日	星期二	晴、陰	○	必然在暑期發生
第4回ニワトリ係	學校	夏	休日	星期二	晴、陰	—	必然在暑期發生
外で出會った(在街外相遇)	車站前	夏	休日	星期日至六	晴、陰	—	必然在暑期發生
第5回ニワトリ係	學校	夏	休日	星期二	晴、陰	—	必然在暑期發生
里佳と仲直りしたの(同里佳和好如初)?	自宅	夏	休日	星期二	晴、陰	—	發生在「第5回ニワトリ係」之夜
來ない里佳(里佳無到)	學校	夏	休日	星期二	晴、陰	—	必然在暑期發生
元に戻ってまった關係(回復到以往關係)	第一或第二校舍	夏	平日	星期一至六	晴、陰、雨	○	必然發生
にらまれる3	第一或第二校舍	夏	平日	星期一至六	晴、陰、雨	—	必然發生
にらまれる4	第一或第二校舍	夏	平日	星期一至六	晴、陰、雨	—	必然發生



本條笑 (HONZYOUEMI)

秋、冬季轉校到主角班中的女生，跟里佳一樣，她的Episode亦屬於追看故事式。表面上本條笑很容易跟周圍的朋友混熟，生活相當幸福，其實…。只要在12月尾之前發生「いっしょに散步」的事件，如無意外應該可以看到她的所有Episode，最重要係揀中努力日同場所就OK！

EPISODE	場所	季節	日種	曜日	天氣	CG	備考
もう友だち(已經是朋友)1	第一或第二校舍	秋、冬	平日	星期一至六	晴、陰、雨	—	機會率甚高
もう友だち2	第一或第二校舍	秋、冬	平日	星期一至六	晴、陰、雨	—	機會率甚高
もう友だち3	第一或第二校舍	秋、冬	平日	星期一至六	晴、陰、雨	—	機會率甚高
もう友だち4	第一或第二校舍	秋、冬	平日	星期一至六	晴、陰、雨	—	機會率甚高
もう友だち5	第一或第二校舍	秋、冬	平日	星期一至五	晴、陰、雨	—	機會率甚高
笑ちゃんって	自宅	秋、冬	半日以外	星期一至五	晴、陰、雨	—	翌日(要返學的某日)
カナシイ横顏(悲傷的側面)	—	秋、冬	平日	星期一至六	晴、陰	○	必然發生
おとなりさん(鄰居)	自宅	秋、冬	平日	星期一至六	晴、陰	○	必然發生
ひとりで掃除(一個人打掃)	第一校舍	平日	秋、冬	星期一至五	晴、陰	○	必然發生
いっしょにごはん(一齊食飯)	自宅	平日	秋、冬	星期一至六	晴、陰	—	必然發生
いっしょに散步(一齊散步)	—	冬	休日	星期日至六	晴、陰	○	必然在冬季發生
拒絕1	—	冬	平日	星期一至六	晴、陰、雨	—	必然發生
拒絕2	第一或第二校舍	冬	平日	星期一至六	晴、陰、雨	—	必然發生



和泉結由子 (IZUMI YUYUKO)






她是主角死黨，久保田實的女朋友。結由子當然不可能成為攻略對象之一，而撮合一對小情侶是這些Episode的主題。相關Episode的數量很少，它們都要依次發生。

EPISODE	場所	季節	日種	曜日	天氣	CG	備考
見つかっちゃた…(發現了…)	—	春夏秋	平日	星期一至五	晴、陰	○	機會率高
公園で…(公園中)	—	春夏秋	平日	星期一至六	晴、陰	○	機會率高
作戰その1~結由子話題を(第一號作戰~結由子話題攻勢)	第一或第二校舍	春夏秋	平日	星期一至五	晴、陰	—	機會率高
作戰その2~偶然?出會う(第二號作戰~預先安排的偶然)	第一或第二校舍	春夏秋	平日	星期一至六	晴、陰	—	機會率高



小野寺まどか (ONODERA MADOKA)



KANAME在排球部的後輩，她成日黐住KANAME，梗係唔止喜歡佢咁簡單啦，而係另有理由…遊戲過程中大家好快就會知道，相信不會走漏眼吧。咦？文化祭期間限定的插曲「Lonely Highway」，沒有聽過嗎？

EPISODE	場所	季節	日種	曜日	天氣	CG	備考
バンドの練習中(樂隊練習中)	第一或第二校舍	夏	平日	星期一至六	晴、陰	○	必然發生(邂逅後)
文化祭でバンド(文化祭打Band)?	第一或第二校舍	夏	平日	星期一至六	晴、陰	—	必然發生
まどかとかなめ(圓與要)	校庭或其他	夏	平日	星期一至六	晴、陰	○	必然發生
喜ぶまどか(歡天喜地的圓)	第一或第二校舍	夏	平日	星期一至六	晴、陰	—	必然發生



二階堂時子 (NIKAIDOU TOKIKO)





因為第一名之位給搶走而挺身挑戰朋貴的高材生。如果以為她只是一位不服輸的書呆子就大錯特錯了，有玩過相關Episode的人自會了解她的魅力。

EPISODE	場所	季節	日種	曜日	天氣	CG	備考
それって、敵情視察(這算是敵情視察)?	第二校舍	夏、秋、冬	平日	星期一至六	晴、陰	○	—
二階堂時子とかなめ(二階堂時子與要)	第一或第二校舍	夏、秋、冬	平日	星期一至六	晴、陰、雨	—	—
勉強を教えて二階堂時子(為大家補習的二階堂時子)	第一校舍	平日	夏、秋、冬	星期一至五	晴、陰	○	—

追加資料

隱藏參數

心跳度：會話時以心跳的幅度(數字不會顯示出來)表示，當心跳度到達100時女方會慌張地回家；當心跳度跌至0時她會無癮地返家。心跳度上升幅度與戀愛度加幅有關。

關心度：關心度影響放學時雙方提出一起回家的結果判定，主要分＋3或以上、＋2~－1、－2或以下三段Interval。提出的要求若被拒絕會減「積極性」。約會女方使關心度＋2、心跳度100後關心度＋1、心跳度0時關心度－1。

各人前程一覽

蒼月たかね→私立進學女子高校或公立進學高校
佐伯梢→公立女子高校或公立高校
紺野遊季→公立高校
工藤翼子→公立進學高校
かなめ→公立女子高校
柳瀨里佳→公立女子高校或公立高校
本條笑→公立女子高校或公立高校
和泉結由子→公立高校
二階堂時子→私立進學女子高校
久保田實→公立高校
三宮太一→私立高校

歌曲資料

OPENING

「My Home Town」
作詞：ドンマツコウ[ツーファイブ]
作曲：岩垂德行
歌：高橋智秋

插曲

「Lonely Highway」
歌：大谷育江
演奏：萌

ENDING

「美空中學校歌」
合唱
吉川由彌 野上ゆかな
豐口めくみ 大谷育江
PIANO：三上直子

ENDING 曲

「SCHOOL BOOK」
Recording Engineer：
林孰[サウンドイン・ミキサーズクルー]
Recording Studio：
TWO-FIVE STUDIO／GOK SOUND

Episode Guide每周(目)改變的理由

關於四位主要角色的Episode，幾乎完全由她們的感情值所左右，由於感情值會隨時改變，Episode Guide 自然不會固定。即使沒有Episode Guide 的日子靠，通常Encounter 育成感情都很重要。

達成True End的條件

條件很簡單，其一是達成Happy End的條件，其二是與告白對象進入同一類型的高校。不過一年來的成績履歷會影響進入志願學校的機會，想考好成績？睇上期貓紙啦！

給十五年後的我

知道時間錦囊嗎？那是在值得紀念的日子將重要物件（《TLS3》中是信）埋在錦囊中，待一段長時間後才由後人或自己打開錦囊，緬懷過去的日子。玩Happy End是看不到這一段的…。



TSUSHIMURA老師

（CV：伊藤健太朗）

出現條件

正常玩第一周目已經出現的角色，主要出沒場合包括神社的祭典、煙花大會、文化祭等等。







蒼月圭吾出現條件

他的出現條件其實上期已經提及，亦即「五人海水浴」的達成條件。他是蒼月たかね的哥哥，又是白石美鈴的男朋友。



白石美鈴出現條件

起碼要令二階堂時子出現，她的相關Episode只有一個，而有無令「五人海水浴」發生，會使此一Episode產生少少變化…。話說有日放學後遇見蒼月和二階堂二人，她們身邊還有一位美人。互相介紹後才知道她叫白石美鈴，是二階堂的家庭教師，而且她跟かなめ也算相識一場。

二周目以後登場角色

在此聲明，爆機後由中途Save重玩不算玩二周目，要重新開始整個遊戲才算數。



不斷寫情信的女孩

有睇上兩期都曉得她叫真弓千鶴。為什麼主角一直都搞不清她的身份呢（即使千鶴經常在背後注視他）？原來他將MIYUMI當作女孩的名字（其實是姓氏），所以即使問自命「女子通」的久保田實都不得要領。



佐久間櫻

（CV：田中潤）

果然不負《TLS》系列的優良傳統！？Game入面是有女教師的，最初是在（女子）身體測定之日登場，其他日子也會代替TSUSHIMURA的功能（？）。







美阪綾菜

（CV：永野愛）

她的Episode只有一個，內容講主角回家時取捷徑，偶然碰見美阪前輩，便上前打聲招呼。期間發覺她心神彷彿，細問下得知她的暗戀對象要在一個月後轉校到別的地方…個故仔好熟喎。



蒼月たかねFans Club會長

（CV：森訓久）

正如設定所講，蒼月たかね是校內的萬人迷，有人為她組織Fans Club絕不出奇，會長就是這般一個丑角。相關Episode有四個，發生在「席替え」、「やわらかい感触」、約會、告白之後，全部同蒼月たかね有關。



住田時雨

只限定在雨天（休息時間）出現的角色，Episode少而且極短（因為她沒有對白）。以下抽取其最後的Episode，實與朋貴的對話刊登。



（又落雨呀，她是…）

實：「咦？少有喎，剛才是住田吧。」

朋貴：「住田就是她。」

實：「你不知道嗎？很有名的。」

朋貴：「是嗎？」

實：「住田時雨，為什麼雨天才上學。」

朋貴：「點解呢？」

實：「唔好問我，問她本人啦，不過我睇都無乜用。」

結果再沒有遇見她。那日之後她已經轉校，始終都沒有跟她說過一句話…。時雨，有如鬼魅的人物。

會話模式攻略法

本來會話模式不用什麼攻略法，皆因事前不知對方反應才好玩。可是為不諳日語的玩家著想，這裏列出汎用會話的回應並加簡單解釋，及送禮提示。為顧及原文風味，以下不作譯文（←偷懶）。注意遊戲內會話模式的文字量比這兒的多十倍唔止。













<会話模式--紺野遊貴>

「そんな話つまんない。別の話しない？」
(反応：非常差)

「あっそ…」
(反応：差)

「まあ、そんなところよね」
(反応：一般)

「へ～っ、いいわねそれ」
(反応：不俗)

「そうそう。わたしもそうだと思ってたのよ」
(反応：佳)

「さっすが～、よく知ってるわね。感心しちゃうわ」
(反応：極佳)

「な、なによっ！もっと会話の雰囲気を考えてよ。突然変なこと言い出さないでね」
(突然提出敏感的話題…例如愛情值低時提出恋愛話題)

「さっきから、つまんない話ばっかり。もっと気の利いた話できないの？」
(如果不断提出对方不感興趣的話題，就会覚得沈悶)

＝贈送礼品時的反応＝

関谷：「紺野さんにこれあげるよ」
紺野：「なにこれ？」
関谷：「一応プレゼントだけど…」
紺野：「こんなのいらなーい」
関谷：「…そう」
(不肯接受礼物…)

紺野：「…これを、わたしに？」
関谷：「どうかな？」
紺野：「そうね…ま、とりあえずもらっておくわね。ありがと」
(似乎不太喜歓這件礼物…)

紺野：「へ～。もらっちゃっていいの？」
関谷：「もちろん」
紺野：「後で返せって言っても返さないわよ」
関谷：「そんなこと言わないよ」
紺野：「じゃあ、もらっておくわね。ありがと」
(似乎幾喜歓這件礼物)

紺野：「これを、わたしに？うれしいけど…、本当にもらっちゃっていいの？」
関谷：「もちろんだよ」
紺野：「ありがとーっ！こういうの前から欲しかったんだ」
(紺野喜歓這件礼物，太好了！)

紺野：「えっ、これをわたしにくれるの？すっご～い！ありがとう――と言いたいところだけど…」
関谷：「え…」
紺野：「さすがにここまで高価なものを受け取るわけにはいかないわ」
関谷：「え、でも、気持ちだから…」
紺野：「じゃあ、気持ちだけ受け取っておくわ。ありがと」
(因為高価的礼物所以不好意思接受)

紺野：「なにこれ…いったい、なに考えてんのよ？女の子にこういうもの見せるなんて冗談にしても度が過ぎるわっ！」
(將色情刊物贈送給对方難怪会発怒…)

紺野：「なにこれ？　こんな季節はずれのものもらってもね～」
関谷：「そ、そうかな？」
紺野：「もう少し、タイミングってものを考えなさいよ」
関谷：「わかったよ…」
(將不相応季節的礼物打回頭…)

紺野：「あら、かわいいスリッパね」
関谷：「どうかな？　こういうのは」
紺野：「ありがと、ちょうど、新しいのを買おうと思ってたところなのよ」
(礼物＝ＳＬＩＰＰＥＲ／正合紺野的心意)

紺野：「あっ、こっこれはっ！こっこれはっ！やったーっ！　これでついにラストシーンが見られるわっ！このドラマ、最終回を見逃しちゃったのよ。ありがとーっ！すっごく、うれしいわっ！」
関谷：「喜んでもらえて、おれもうれしいよ」
(礼物＝ドラマビデオ――ＤｒａｍａＶｉｄｅｏ／有紺野最想看的最後一集)

紺野：「ぬいぐるみ？もう子供じゃないんだから…でも、結構かわいいわね」
関谷：「でしょ？」
紺野：「これなら、部屋に置いてもいいわね。ありがと」
(礼物＝ぬいぐるみ――毛公仔／毛公仔是小孩的玩物，不過送給紺野都ＯＫ)

紺野：「花瓶ね」
関谷：「なかなかいいでしょ？」
紺野：「そうね、シャレたデザインじゃない」
関谷：「どんな花を飾ったらいいかな？」
紺野：「う～ん…蒼月さんに相談したら」
関谷：「…そうね、それがいいわね」
(礼物＝花瓶／不討厭也不算喜歓)

紺野：「わあ、香水ね。こういうのをプレゼントしてくれるなんて、なかなか気が利くじゃない？」
関谷：「紺野さんこういうの好きだと思ってさ」
紺野：「うん、いい香りね」
(礼物＝香水／ＯＫ！)

紺野：「こ、これは…」
関谷：「ど、どうしたの？」
紺野：「１日３０個限定の、入手困難な高級プリンッ！一度、食べてみたかったのよぉ～」
関谷：「そ、そうだったんだ」
紺野：「ありがと。ちょうどこの号に、読みたい記事が載ってたのよ」
関谷：「そうなんだ。なら、よかった」
(礼物＝高級プリン／送礼佳品！)

関谷：「ペーパーウェイトだよ」
紺野：「へ～、きれいね。この形は、イルカ？」
関谷：「そうだよ」
紺野：「うん、気に入ったわ。ありがと」
(礼物＝イルカ型ペーパーウェイト――海豚型ＰａｐｅｒＷｅｉｇｈｔ／ＯＫ！)

<会話模式--蒼月たかね>

「…ふ～ん」
(反応：差)

「…そうなんだ。知らなかったな…」
(反応：一般)

「いいわね、それ」
(反応：不俗)

「そうね。わたしもそう思うわ」
(反応：佳)

「そうね。さすがね。感心しちゃうわ」
(反応：極佳)

蒼月：「そ、そんな…急にそんなこと言われても…」
(突然提出敏感的話題…)

蒼月：「…わたしと話しててつまらないかな？」
関谷：「そ、そんなことないよ…」
蒼月：「そう。ならいいんだけど…」
(如果不断提出对方不感興趣的話題，就会覚得沈悶)

＝贈送礼品時的反応＝

関谷：「蒼月さんにこれあげるよ」
蒼月：「えっ！？　これを…わたしに？」
関谷：「どうかな？」
蒼月：「わたし、こういうのはちょっと…」
関谷：「…そう」
(不肯接受礼物…)

蒼月：「えっ！？　これを…わたしに？うん…あ、ありがとう…」
(似乎不太喜歓這件礼物…)

蒼月：「え？　本当？ありがとう、大事にするわね」
(似乎幾喜歓這件礼物)

蒼月：「わぁ～～～本当にもらってもいいの？」
関谷：「もちろん」
蒼月：「わたし、こういうの前から欲しかったの」
(蒼月喜歓這件礼物，太好了！)

蒼月：「え…これをわたしに…？気持ちはうれしいけど…こんなに高価なものもらえないわ」
関谷：「え…でも…ほら、気持ちだから…」
蒼月：「ごめんなさい、やっぱり受け取れないわ」
関谷：「そう…」
(因為高価的礼物所以不好意思接受)

蒼月：「えっ！！関谷くんがどういうつもりなのか知らないけど…わたし、いらないわ…」
(將色情刊物贈送給对方難怪会発怒…)

蒼月：「わあ、オルゴールね。素敵なデザインだわ」
関谷：「気に入った？」
蒼月：「うん、とっても。ありがとう、関谷くん」
(礼物＝音楽盒／正合蒼月的心意)

蒼月：「これを、わたしに？気持ちはうれしいけど、ちょっと季節はずれじゃないかな？」
関谷：「…やっぱり、そうかな、ははははは」
蒼月：「でも、ありがとう」
(不相応季節的礼物…但仍然接受)

蒼月：「クラシックのＣＤね。ありがとう」
関谷：「どうかな？　こういう音楽は」
蒼月：「うん、わたし、大好きよ。受験勉強のＢＧＭにするわ」
(礼物＝古典音楽ＣＤ／蒼月心頭好)

蒼月：「わあ、かわいい～わたし、猫のグッズ、大好きなの」
関谷：「喜んでもらえてよかったよ」
蒼月：「ありがとう、大事にするわね」
(礼物＝同猫有関的精品／蒼月是愛猫之人)

蒼月：「ありがとう。前から欲しかったんだ」
関谷：「気に入ってくれた？」
蒼月：「うん、とっても気に入っちゃった。うまく吹けるように練習するわね」
関谷：「その時は聴かせてね」
蒼月：「うん」
(礼物＝オカリナ――ＯＣＡＲＩＮＡ笛／非常喜歓)

蒼月：「ハンカチね、かわいい～」
関谷：「蒼月さんにぴったりだと思ってね」
蒼月：「うん、ありがとう、大事にするわね」
(礼物＝手巾仔／ＯＫ！)

蒼月：「わぁ、ペンダントね。素敵だわ」
関谷：「どう？　気に入った？」
蒼月：「うん、ありがとう。わたし、男の子からこういうプレゼントもらったのはじめて」
(礼物＝Ｐｅｎｄａｎｔ／ＯＫ！)

蒼月：「わぁ、かわいい小物入れ。ありがとう」
関谷：「気に入ってもらえてよかったよ」
(礼物＝小物入れ／ＯＫ！)

蒼月：「京都のポストカードね。思い出すなぁ～、修学旅行」
関谷：「蒼月さんも買ったかもしれないけど…」
蒼月：「ううん、こういうのは買わなかったわ…でも、もらっちゃっていいの？ありがとう」
(礼物＝Ｐｏｓｔｃａｒｄ／修学旅行時有買才会出現的礼物)



<会話模式--佐伯梢>

「ごめんなさい。今そういう話は…」
(反応：非常差)

「そ、そうね…」
(反応：差)

「…そういうこともあるかもね」
(反応：一般)

「うん、そうね」
(反応：不俗)

「やっぱりそうよね。わたしもそう思ってたの」
(反応：佳)

「そうなんだ。私知らなかったわ。すっごいなぁ～」
(反応：極佳)

「えっ！／急にそんなこと言われても…わたし…」
(突然提出敏感的話題…)

佐伯：「…………」

関谷：「佐伯さん、どうかした？」

佐伯：「え？　あ…ごめんなさい、ちょっと考え事してて…」
(如果不断提出対方不感興趣的話題、就会覚得沈悶)

＝贈送礼品時的反応＝

関谷：「佐伯さんにこれあげるよ」

佐伯：「えっ！」

関谷：「どうかな？」

佐伯:「…ごめんね。私、こういうものもらっても…」

関谷：「…そう」

佐伯：「せっかくだけど…。ごめんね」
(不肯接受礼物…)

佐伯：「これを私にくれる…の？え、ええ…。あ、ありがとう…」
(似乎不太喜歓這件礼物…)

佐伯：「えっ？　もらってもいいの」

関谷：「うん」
(似乎幾喜歓這件礼物)

佐伯:「えっ！　これを私に？…そんな…悪いわ…」

関谷：「いいから、いいから」

佐伯：「…じゃあ、お言葉に甘えて…ありがとう。とってもうれしい…」
(佐伯喜歓這件礼物。太好了！)

佐伯：「え…これを…私に？だ、だめよ…」

関谷：「え…？」

佐伯：「こんな高価なもの受け取れないわ…」

関谷：「でも…気持ちだから…」

佐伯：「それはうれしいけど…やっぱり受け取れないわ」
(因為高価的礼物所以不好意思接受)

佐伯:「これは……わっ！なな、なな、なんで私に？」

関谷：「…なんとなく」

佐伯：「私、いらないっ！」

関谷：「そ、そう…」
(将色情刊物贈送給対方難怪会発怒…)

佐伯：「え…あ、ありがとう…「でも…ちょっと、季節はずれね…」

関谷：「確かにそうだね、ははは…」
(不相応季節的礼物…)

佐伯：「スカーフね。わぁ、おしゃれなデザイン。でも、私にはちょっと大人っぽ過ぎないかな？」

関谷：「そんなことないよ、似合うと思うよ」

佐伯：「そうかな、えへへ…」
(礼物＝Ｓｃａｒｆ——囲巾／ＯＫ！)

佐伯：「わあ、きれいなティーカップ。これを私にくれるの？」

関谷：「うん、あげるよ」

佐伯:「ありがとう。とってもうれしいな。今日、帰ったら、早速これで紅茶を飲んでみるわ」
(礼物＝Ｔｅａ ｃｕｐ／ＯＫ！)

佐伯：「私、こういう神秘的っていうか、パワーが宿ってるものって好きなの。遊季には、効き目なんかないって言われちゃうんだけどね」

関谷:「へ～、紺野さんらしいね。どう？　気に入った？」

佐伯：「もちろんっ！」
(礼物＝幸運の石／十分喜歓)

佐伯：「色鉛筆ね。わあ、きれいな色…」

関谷：「それでなにか描いてよ」

佐伯：「ありがとう。なんだか、使うのがもったいないくらい…」
(礼物＝色鉛筆／ＯＫ！)

佐伯：「あっ、占いの本ね」

関谷：「こういう本はどう？」

佐伯：「私、占いって好きなの」

関谷：「喜んでもらえてよかったよ」
(礼物＝占卜書／很喜歓！)

佐伯：「わあ～、きれいな景色ね」

関谷：「佐伯さん、美術部だし、こういうの／好きなんじゃないかと思ってさ」

佐伯：「ええ、大好きっ！　ありがとう」
(礼物＝風景写真集／非常喜歓！)

<会話模式--工藤翼子>

「ふ～ん…」
(反応：差)

「まあ、そうだよね」
(反応：一般)

「へ～、それ、おもしろいね」
(反応：不俗)

「そうそう。／あたしもそう思うよ」
(反応：佳)

「よく知ってるね～。／あたし、知らなかったよ」
(反応：極佳)

工藤：「な、なに？　突然そんなこと言って…」

関谷：「ご、ごめん…」
(突然提出敏感話題……)

工藤：「あ～あ、な～んかつまんないね～」
(如果不断提出対方不感興趣的話題、就会覚得沈悶)

＝贈送礼品時的反応＝

関谷：「工藤さんにこれあげるよ」

工藤：「これを、あたし…に？」

関谷：「どうかな？」

工藤:「いいよぉ。あたし、こういうの興味ないから」

関谷：「…そう」
(不肯接受礼物…)

工藤：「ふ～ん…もらってもいいの？」

関谷：「もちろん」

工藤：「一応もらっとくね、ありがとね」
(似乎不太喜歓這件礼物…)

工藤：「わぁ、あたしにくれるの？ありがと。こういうの好きなんだ」
(似乎幾喜歓這件礼物)

工藤：「えっ！？　これをくれるの？ホントにホント？」

関谷：「本当だって」

工藤：「やったーっ！こういうの前から欲しかったんだっ！」
(工藤喜歓這件礼物。太好了！)

工藤：「これを、あたしにくれるの？だめだよぉ～これって、すっごく高いんでしょ？」

関谷：「まあ、ね」

工藤：「気持ちはうれしいけど、受け取れないよ」

関谷：「でも…気持ちだから…」

工藤:「う～ん…やっぱり、受け取れない。ごめんね」
(因為高価的礼物所以不好意思接受)

工藤：「こっ、これはっ！あたし、こういうの、見たことなかったんだ、へ～」

関谷：「………」

工藤：「…いる？」

関谷：「うんっ！」

工藤：「……と思ったけど、家には持って帰れないな、さすがに…」

関谷：「…そりゃ、そうだ」

工藤：「ね、ちょっともう一回見せて」

関谷：「…構わないけど」

工藤：「へ～、ほ～、なるほど～」
(………将色情刊物送給工藤、出人意表的反応)

工藤：「…これって、すっごく季節はずれじゃない？」

関谷：「そうかも」

工藤：「一応、もらっとくね。ありがとう」
(不相応季節的礼物…但仍然接受)

工藤：「えっ、もらっていいの？」

関谷：「いいよ」

工藤：「わーい。ありがとーっ！そろそろ、新しいのが欲しいって思ってたんだ」

関谷：「ちょうどよかったね」

工藤：「今、履いてるやつが、そろそろくたびれて来てるからね」
(礼物＝ジョギングシューズ——Ｊｏｇｇｉｎｇ Ｓｈｏｅｓ／正合愛好運動的工藤心意)

工藤：「へ～、カッコイイタオルだね。あたしにくれるの？ありがとーっ！」

関谷：「どういたしまして」

工藤：「ありがたく使わせてもらうね」
(礼物＝スポーツタオル——由吸水力特強的化学纖維所造之Ｓｐｏｒｔ Ｔｏｗｅｌ／正合愛好運動的工藤心意)

工藤：「ひぃぃぃっ！」

関谷：「ど、どうしたの？」

工藤：「…それって猫でしょ？」

関谷：「そうだけど…」

工藤：「はやくしまってよぉ」

関谷：「う、うん…」

知道工藤害怕猫的話……

工藤：「あたし、猫って苦手なんだよ」

関谷：「ああ、そうだったね」

工藤：「もーっ」

関谷：「ごめんごめん」
不知道工藤害怕猫的話……

関谷：「えっ、そうだったの？」

工藤：「昔…ちょっと嫌なことがあって…」

関谷：「ふ～ん…」
(礼物＝同猫有関的精品／工藤是怕猫之人)

工藤：「わっ！　チョコレートだっ！あたし、チョコレートって大好きっ！」

関谷：「そうなんだ」

工藤:「わーい、チョコレート、チョコレート～ッ！」
(礼物＝朱古力／工藤満心歓喜)

工藤：「これ…参考書？」

関谷：「こんなのいらないかな？」

工藤：「ありがとーっ！」

関谷：「へ？」

工藤：「今使ってる参考書だけでいいのかなぁって思ってたんだ」
(礼物＝参考書／不愛読書的工藤給予的反応人意外)

工藤：「わぁ、図鑑だね。あたし、こういうの好きなんだ」

関谷：「そうなんだ、よかった」

工藤：「いろいろなものがたくさん載ってるから見てて飽きないよ」
(礼物＝図鑑／ＯＫ！)

工藤：「なに？　これ」

関谷：「ペーパーウェイトだよ」

工藤：「へー…、こ、これって、ま、まさかっ！」

関谷：「犬だけど？」

工藤：「あ、ホントだ。猫かと思ってびっくりしちゃったよ」
(礼物＝犬型ＰａｐｅｒＷｅｉｇｈｔ／差点将工藤嚇死)

工藤：「だるまだっ！　ありがとーっ。これに片目を入れて、高校受験成功を祈願するよ」
(礼物＝必勝達摩公仔——通常用来祈求考試成功)

GAME PS

GAME DATA

生產商	BANPRESTO
售價	6 9 8 0 日圓／限定版9800日圓
容量	CD-ROM
記憶	5 BLOCK
發售日	發售中

PS／S・RPG／對應DUAL SHOCK

TEXT BY SAKURA KI



スーパーロボット大戦α外伝

黑歷史的真面目

上回提要：布拉度等人因為大爆炸而去到另一個時空，而這個很像他們未來世界的地球，曾經因為月和地面發生過大規模的戰爭稱之為黑歷史。不過這左拿星球經過長年累月的發展，地上和月面分別為INNOCENT和月女王迪雅娜所統治。另外，布拉度等人亦漸漸地找回失散了的同伴，可是卻被捲入這新一場的月和地之戰爭。INNOCENT和月之軍為了克制對方，相方也不斷發掘黑歷史遺留下來的兵器，不知道是否這個原因，新類型人狄花和艾露芝也分別被兩軍捉了。

第27A話 荷拉的志氣（ホーラの意地）

故事

比艾魯為了把艾露芝強搶過來的事向她美言幾句，艾露芝竟然相信他的說話，還為了好好地在DOMN 內學習INNOCENT 的文化而乖乖地留下來。荷拉為了艾露芝的婚事來與比艾魯討人，不過被比艾魯帶過去，還叫他把亞爾亞基亞母艦搶過來。哈利來到母艦內立即去見真正的迪雅娜女王，他隱藏了與她交換身份的基艾露被捕的事，只是叫她盡快去找INNOCENT的領導人亞莎拉古會面，然後再回到月之民的旗艦上。眾人正向著比艾魯司政官管轄的P POINT進發，突然亞爾亞基亞的引擎部份發生震盪，就在這個時候荷拉高舉白旗來到。荷拉請求希望能借助之力量，把在P POINT DOME內的艾露芝救出。由於荷拉是個卑鄙小人，同時他對P POINT的情況亦有所了解，所以眾人便討論是否相信荷拉的說話。在還未有結果的時候，荷拉的兄弟基拉巴向他報告事件已經辦妥，原來當荷拉在與眾人進行交涉的時候，基拉巴等人已經佔領了亞爾亞基亞的動力部份。荷拉用槍指嚇著眾人，幸好眾人仍能避過成為人質，還準備以万丈的泰坦3為首阻止荷拉成功搶奪母艦回DOME 。

捷羅們把亞爾亞基亞奪回和全滅所有INNOCENT援軍後，比艾魯等人乘飛機逃走，與BREAKER 首領卡拉斯會合。一心為了與妻弟報卡拉斯，答應了替INNOCENT追截捷羅等人。因為反卡斯姆教義已經開始行動，所以比艾魯便以重建P POINT 為借口，返回P POINT 找機會與捷羅等人接觸。眾人在P POINT的格納庫內，找到了很多補給物資，其中還包括扎寶古和V2高達等的專用裝備。不過為了要把亞爾亞基亞完全修理，於是眾人便去了買賣廣場購買零件。







勝利條件：四機包圍亞爾亞基亞，其中一個必定要是泰坦3 ／敵之全滅

敗北條件：亞爾亞基亞到達DOME 內，亞爾亞基亞、泰坦3 或母艦被擊倒，味方全滅／母艦被擊倒或味方全滅

獲得熟練度條件

TURN 3 以內包圍荷拉的亞爾亞基亞母艦，其中一個必定要是泰坦3

攻略

這一版的最初任務是要阻止被偷的亞爾亞基亞進入DOME 內，玩者要利用四台機體，其中一台必定要是泰坦3 。不過在 TURN 1 敵方會有很大批敵人出現（A點），阻止玩者去包圍亞爾亞基亞。玩者可以選擇多些擁有地圖砲的機體，例如征樹的サイバスター和ZZ高達等。另外還要留意敵人的ブラン的運動性很強，玩者要最好利用一些高運動性的機體來幫泰坦3等人開路。如果要想取得這版的熟練度，以上兩點必定要好好注意。成功阻止亞爾亞基亞後，敵人便會有援軍出現（B點），不過數量並不太多，返而要注意它們的高運動性能。

BLAZZA LIST

機體	ガバメント	800
機體	プロメウス	850
機體	ザメル	900
強化PARTS	ブースター	350
強化PARTS	ホバークラフト	450
強化PARTS	マグネットコーティング	250
強化PARTS	チョバムアーマー	350
強化PARTS	ハイブリッドアーマー	500
強化PARTS	防塵裝置	300
強化PARTS	ソーラーパネル	550
強化PARTS	プロペラントタンク	200
強化PARTS	リペアキット	200

自軍

機體	駕駛員
ガンダムダブルエックス	ガロード
ダイターン3	万丈
自選1 母艦	\
自選12 機	\

援軍

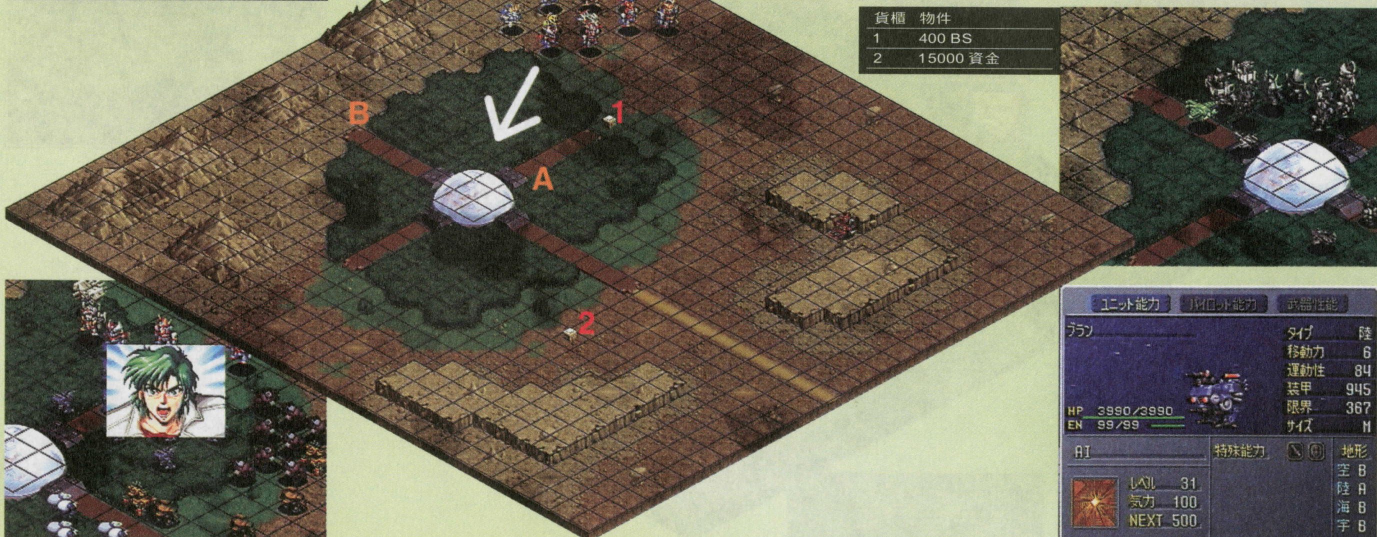
機體	駕駛員	出現條件
ウォーカーギャリア	ジロン	包圍アイアン◦ギアーLS 後

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
アイアン◦ギアーLS	ホーラ	18000	32	

敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
デラバスギャラン╳2	ブレーカー	25000	32	TURN 1
ブラン╳8	AI	3800	31	TURN 1
ガバメント╳8	ブレーカー	4500	31	TURN 1
ガラバゴス╳6	ブレーカー	5400	31	TURN 1
ドラン╳6	ブレーカー	5500	31	TURN 1
ドラン	グレタ	6600	34	包圍アイアン◦ギアーLS 後
ガラバゴス╳4	ブレーカー	6210	31	包圍アイアン◦ギアーLS 後
プロメウス╳8	ブレーカー	5750	31	包圍アイアン◦ギアーLS 後



貨櫃	物件
1	400 BS
2	15000 資金

第28A話 INNOCENT的黑歷史（イノセントの黑歷史）

故事

亞嘉瑪上的布拉度等人，知道亞爾亞基亞將會到買賣廣場後，通知菲尼迪那邊後便一同出發。眾人來到買賣廣場附近的，由於很久也沒有到外面呼吸新鮮空氣，忍和羅比亞等人便來到附近的酒廊。在酒廊內聽到基度在彈結他，曾經夾BAND的忍和羅比亞便一起參加演奏。在樂聲悠揚的酒廊外面，氣氛卻完全不同，因為捷羅正與一位稱為多洛的女子吵架，二人最後還發展成機械人格鬥分勝負。捷羅與多洛雙方同意，大家也不能使用武器戰鬥。

雖然擊敗追兵卡拉斯的母艦，可是由是亞爾亞基亞同型的戰艦，所以便能重新起動逃走。哥多石見狀便利用亞爾亞基亞追截，雖然成功撞破敵艦，不過卻被卡拉斯逃了。不打不相識的捷羅和多洛，最後也冰釋前嫌並且加入成為同伴。由於買不到修理亞爾亞基亞的零件，但幸運地可以利用敵艦的碎片，合眾艦的工程人員把亞爾亞基亞修理好。被利妮救出的碧妮和瑪莉亞，她們告訴布拉度各地也有零碎的反抗INNOCENT行動。這時，收到艾比魯司政官從P POINT來的通訊，並請布拉度前來會面。經過眾人的相議之後，雖然有陷阱的可能性，不過由於能得到INNOCENT最高領導人亞沙拉古的消息，因此万丈便決定帶同捷羅和嘉洛度一同前往，哈利亦希望能一同前去。

來到P POINT的DOME內，比艾魯似乎並沒有佈下陷阱，迪雅娜跟著眾人一同會見比艾魯，並以女王的使者身份說明想與亞沙拉古會面，解決月之民和INNOCENT的和平問題。比艾魯聽到迪雅娜這樣說，於是便清楚解釋有關INNOCENT的一切。自從這大地發生巨變之後，那些留在地上的人類生活過得很困苦。留在DOME內生活的INNOCENT祖先，為了要淨化大地，所以一直也在努力研究人類再生計畫，目的是要製造一些可以適應DOME以外生活的人類（擁有遠古人類堅強精神和身體的人）——絲比利亞種族，捷羅等人便是。INNOCENT希望日後大地由絲比利亞種族管理，所以並沒有想過要把大地歸還月之民。不過由於INNOCET現在的政權已經不是亞沙拉古，因此並不能實現迪雅娜的希望，透過對話去化解雙方的戰爭，原因是亞沙拉古身邊的大臣卡斯姆已經把他軟禁。艾比魯把亞沙拉古的所在地YOPU POINT告訴了万丈等人，還請求他們把亞沙拉古救出。最後他告訴眾人艾露芝也在卡斯姆的手上，不過並沒有迪花的消息。

自軍

機體	駕駛員
アイアン◦ギアーLS	コトセット
ウォーカーギャリア	ジロン

援軍

機體	駕駛員	出現條件
自選12機	\	TURN 3
ダッガー	ビリン	TURN 5
ウァルシオーネR	リューネ	TURN 5

勝利條件：擊倒多洛／敵母艦擊倒

敗北條件：捷羅被擊倒／母艦被擊倒，味方全滅

獲得熟練度條件

TURN 7 內擊倒卡拉斯的母艦

攻略

這一版開始時只有捷羅和多洛二人在私鬥，但由於多洛稍後會變成我方的NPC，因此玩者可以選擇不攻擊她。到了TURN 3時，真正的敵人卡拉斯才會出現，並未會三方包圍著（A、B、C點）。不過我軍亦在會在這時出現（D點）。由於這一版的敵數量十分之多，而且亦分開得較為遠，因此玩者不能集中攻擊。如果玩者要取得這版的熟練度，最好的方法是集中攻擊敵母艦，否則的話慢慢把敵全滅可以賺取多些資金。另外玩者留意一點，只要把敵母艦的HP減到只有30%的話，敵我雙方便會再次有援軍出現，不過數量很少，不會有太大的影響。

BLAZZA LIST

機體	ダッガー	700
機體	プロメウス	850
機體	カプリコ	750
機體	ガバメント	900
強化PARTS	ブースター	350
強化PARTS	ホバークラフト	450
強化PARTS	チョバムアーマー	350
強化PARTS	ハイブリッドアーマー	500
強化PARTS	防塵裝置	300
強化PARTS	ソーラーパネル	550
強化PARTS	對ビームコーティング	700
強化PARTS	プロペラントタンク	200
強化PARTS	リペアキット	200

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
カプリコ	トロン	4800	33	

敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
グレタ◦ガリLS	カラス	35000	35	TURN 3
ガラバゴス	ゲラバ	6480	32	TURN 3
ガラバゴス	ホーラ	6480	32	TURN 3
ガラバゴス╳3	ブレーカー	6210	32	TURN 3
プロメウス╳5	ブレーカー	5750	32	TURN 3
ドラン╳3	ブレーカー	5500	32	TURN 3
デラバスギャラン	ブレーカー	25000	32	TURN 3
ダッガー╳3	ブレーカー	4485	32	TURN 3
カプリコ╳3	ブレーカー	4600	32	TURN 3
カバメンド╳4	ブレーカー	5400	32	TURN 5
カプリコ╳4	ブレーカー	4800	32	TURN 5











貨櫃	物件
1	15000 資金
2	高性能カリンリエンジン



MIN. 第29A話 女性各式各樣的萬花筒（女いろいろ万華鏡） MAX.

故事

在YOPU POINT內，艾露芝正在被瑪莉博士利用催眠的方法洗腦，把她的潛意識確認捷羅和亞爾亞基亞是敵人。另外，比拉蜂捉來了新類型人寶露絲，又是被瑪莉博士動過手腳，他們還替她準備新類型人專用的機動戰士對抗捷羅等人。亞沙拉古一直被卡斯姆軟禁著，並不知道與月之民戰爭的事，因除了比艾魯會向他報告捷羅等人的事外，其他事情也被卡斯姆所禁止。在亞爾亞基亞上的哥多石突然發狂，經醫生証實患上「拉多熱」，並且進入第3期症狀，如果沒有稱為華古滋的藥，便會進為第4期症狀全身腫脹而死。這種可怕的傳染病已經在亞嘉瑪和菲尼迪艦上出現，醫生有見及此命令高機動力的機體，盡快前往買賣廣場取得華古滋救人。

攻略

這一版的最初只有三部韋基利，最初的作戰目的是要到達目的地，還要不被敵人擊倒任何一部機體，由韋基利的運動性很高，這點並不難達成。當完成最初的作戰目的（左上方）之後，我軍的援兵便會出現（A點），同時敵人的援軍也會出現（B、C點），作戰目的會有所改變（不過無論玩者能否到達目的地，在第五回合時亦會如此）。如果玩者要取得這版的熟練度，玩者一定要出捷羅，因為在第六回合時艾露芝又會出現，玩者只要把所有的敵人消滅之後，再利用捷羅向艾露芝說得兩次，玩者便可以取得這版的熟練度。玩者還要留意一點，由於這時亞爾亞基亞的哥斯度仍是發病中，所以它只是一名NPC，不過玩者要保護這名NPC，如果它被擊倒的話便會GAME OVER。另外，當艾露芝出現後，玩者可以利用捷羅說得兩次，這樣其他的敵人便會自動撤退。











貨櫃	物件
1	コンピューター◦コア
2	VR メット



勝利條件：伊沙武（イサム）到達目的地／敵之全滅

敗北條件：任何一部機體被擊倒／母艦被擊倒，味方全滅

獲得熟練度條件

除艾露芝之外，把所有的敵人全滅，接著再與她說得兩次。

BLAZZA LIST

機體	カプリコ	750
機體	ガバメント	800
機體	プロメウス	850
機體	リック◦ディアス	750
機體	ガンイージ	750
強化PARTS	高性能ガンリンエンジン	500
強化PARTS	ホバークラフト	450
強化PARTS	チョバムアーマー	350
強化PARTS	ハイブリッドアーマー	500
強化PARTS	デュアルセンサー	350
強化PARTS	防塵裝置	300
強化PARTS	ソーラーバネル	550
強化PARTS	對ビームコーティング	700
強化PARTS	プロペラントタンク	200
強化PARTS	リペアキット	200

自軍

機體	駕駛員
YF-21 ファイター	ガルド
YF-19 ファイター	イサム
VF-1J バルキリー	ミリア

援軍

機體	駕駛員	出現條件
アイアン◦ギアーLS	コトセット	到達目的地後
自選10 機	\	

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
ブラン╳8	高性能 AI	3800	33	

敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
ドラン	キャローン	5500	36	到達目的地後
ドラン╳3	ブレーカー	5500	34	到達目的地後
ガラバゴス╳4	ブレーカー	5400	34	到達目的地後
ガバメント╳4	ブレーカー	4950	34	到達目的地後
ギア◦ギア（LS）	エルチ	\	36	敵人數少過10
ガラバゴス╳8	ブレーカー	5940	34	敵人數少過10
ドラン	ブレーカー╳4	5500	34	敵人數少過10









第27B話 捨身與捨身之間的大作戰（捨て身と捨て身の大戰鬥）

勝利條件：敵母艦古達嘉利擊破

敗北條件：母艦被擊倒，味方全滅

故事

從救回來的新同伴碧妮手中，得到了加利亞大陸INNOCENT各地據點的地圖，亦得知INNOCENT最高領導人位置在YOPU POINT。不過亞嘉瑪現在位置附近的P POINT，其艾比魯司政官曾經與健一等人有所接觸，但並不知道是敵是友。不過為了要知道更多有關的情報，亦為了找尋艾露芝和狄花的消息，因此布拉度便決定冒險前去P POINT。艾比魯知道亞嘉瑪正在前來，多華斯提出與BREAKER首領卡拉斯一同發動攻擊，但卻被艾比魯拒絕，並且命令多華斯正式迎接亞嘉瑪。來到P POINT附近的亞嘉瑪收到多華斯的通訊，他以INNOCENT聖域的理由命令亞嘉瑪不準接近，只準許亞爾亞基亞接近P POINT。在亞爾亞基亞艦上万丈召集隊員，因此捷羅、拉古和嘉洛度便一同進入DOME內。眾人進入DOME內發現被人跟蹤，原來是羅拿和基艾露（迪雅娜女王），她們希望能與艾比魯會面。這時四周突然響起敵人入侵的警報，就在艾比魯發生疑問時，万丈等人便出現在他面前。

基艾露以女王的使者身份說明想與亞沙拉古會面，解決月之民和INNOCENT的和平問題。比艾魯聽到迪雅娜這樣說，於是便清楚解釋有關INNOCENT的一切。自從這大地發生巨變之後，那些留在地上的人類生活過得很困苦。留在DOME內生活的INNOCENT祖先，為了要淨化大地，所以一直也在努力研究人類再生計畫，目的是要製造一些可以適應DOME以外生活的人類（擁有遠古人類堅強精神和身體的人）——絲比利亞種族，捷羅等人便是。INNOCENT希望日後大地由絲比利亞種族管理，所以並沒有想過要把大地歸還月之民。不過由於INNOCET現在的政權已經不是亞沙拉古，因此並不能實現迪雅娜的希望，透過對話去化解雙方的戰爭，原因是亞沙拉古身邊的大臣卡斯姆已經把他軟禁。艾比魯把亞沙拉古的所在地YOPU POINT告訴了万丈等人，還請求他們把亞沙拉古救出。最後他告訴眾人艾露芝也在卡斯姆的手上，不過並沒有迪花的消息。這時BREAKER已經找到他們，艾比魯把新型的戰鬥機械人送給捷羅逃走。

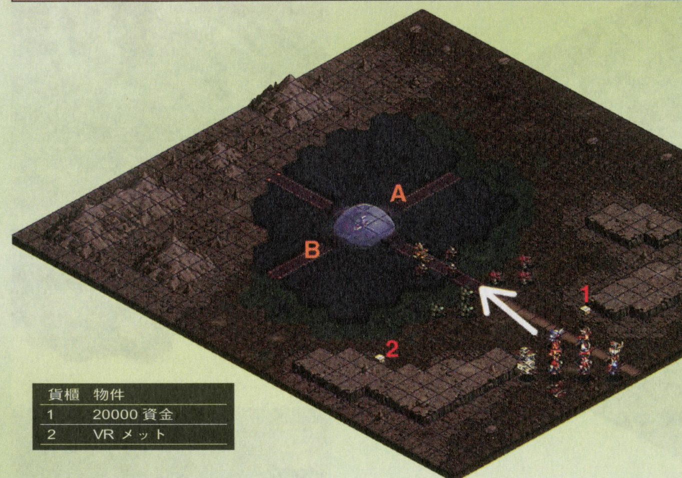
眾人擊敗了卡拉斯的母艦，可是由是亞爾亞基亞同型的戰艦，所以便能重新起動逃走。哥多石見狀便利用亞爾亞基亞追截，雖然成功撞破敵艦，不過卻被卡拉斯逃了。由於買不到修理亞爾亞基亞的零件，但幸運地可以利用敵艦的碎片，合眾艦的工程人員把亞爾亞基亞修理好。眾人在P POINT的格納庫內，找到了很多補給物資，其中還包括扎寶古和V2高達等的專用裝備。菲魯中佐已經開始懷疑迪雅娜女王的身份，由於她在很多軍政策上也沒有適當的行動，而且迪雅娜曾經和艾基露見過面，於是他們懷疑女王的真正身份，也利用這次機會叛變，好讓他們能宣佈立國。基艾露也明白自己已經不能再隱瞞身份，所以她希望哈利能夠到加以亞大陸把真的迪雅娜帶回來，好讓菲魯的叛變不能成功。正當哈利到格納庫取機動戰士時，被菲魯派人來捉他幸好他可以逃脫。

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
グレタガリーLS	カラス	35000	34	
ガバメント╳2	ブレーカー	4500	31	
プロメウス╳2	ブレーカー	5000	31	
ダッガー╳4	ブレーカー	3900	31	

敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
ブラン╳8	AI 人工智能	3800	32	TURN 3
ドラン╳4	ブレーカー	5500	32	TURN 3



獲得熟練度條件

TURN 3內除敵母艦外，把敵全滅。

攻略

如果玩者要取得這版的熟練度，最初TURN 3內要把其他的敵全滅，所以一開始便要全力攻擊，那些攻擊力強的機體一定要出。當TURN 3時敵人便會有大批援軍出現（B點），而且敵方母艦會向我方母艦集中攻擊，這點玩者要有所留意。不過我方亦會有援軍出現，其中包括捷羅的新型機體。玩者如果不需要賺取資金，只要集中力量把敵母艦擊倒，其他的敵人便會自動撤退。

BLAZZA LIST

機體	カプリコ	750
機體	プロメウス	850
機體	ゲルググ。M	650
強化PARTS	ブースター	350
強化PARTS	ホバークラフト	450
強化PARTS	マグネットコーティング	250
強化PARTS	チョバムアーマー	350
強化PARTS	防塵裝置	300
強化PARTS	ソーラーパネル	550
強化PARTS	對ビームコーティング	700
強化PARTS	プロペラントタンク	200

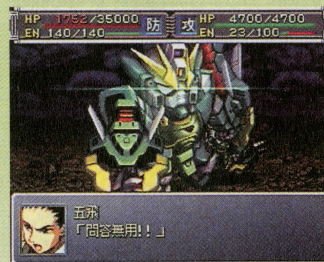
自軍

機體	駕駛員
アイアン。ギアーLS	コトセット
自選10機	\

援軍

機體	駕駛員	出現條件
Aガンダム	ロラン	TURN 3
ダイターン	万丈	TURN 3
ガンダムダブルエックス	ガロード	TURN 3
ウォーカーギャリア	ジロン	TURN 3













第28B話 黑暗大將軍之挑戰（黑暗大將軍の挑戰）

上半場　故事

在亞嘉瑪艦上，科卡隊長向布拉度解釋，最近由於甲兒和鐵也經常吵架，同時影響到其他人的團隊精神，因此請求批准甲兒和鐵也一同執行任何任務，藉此改善二人的關係。鐵也在模糊的環境下，聽到一把叫他憎恨甲兒和鐵甲萬能俠的聲音，為了保護自己而殺了甲兒。另一方面，甲兒被宿敵阿修羅男爵鬼魂的騷擾，於是便著阿修羅的鬼魂。甲兒在格納庫中遇上洸，他同樣被宿敵沙基的聲音引出來，看到阿修羅的蹤影後與甲兒一同出動。當二人追到外出時，只見鐵也一人嚷著殺了甲兒，當二人上前察看時，原來已經中了恐龍帝國的詭計。

勝利條件：說得鐵也／擊倒坦丁，敵之全滅

敗北條件：任何一台機體被擊倒，味方全滅

攻略

最初的只有甲兒和洸二人，不要主動攻擊鐵也，盡量避免HP的消耗，接近鐵也旁邊後便可以說得他，但他不會回復意識，但是敵人坦丁和阿修羅等便會出現，這時玩者的作戰目的改變為擊倒坦丁（ダンテ），玩者要留意阿修羅和沙基的HP超高要全敵他們有一定的難度。我軍的援兵在說得鐵也後的TURN 2會出現，而且全部也是超級機械人，因此會比較容易消滅坦丁。如果玩者把敵全滅的話，除了可以賺取更多資金外，還可以得到一些強化零件。

BLAZZA LIST

機體	ガバメント	750
機體	プロメウス	850
機體	ザメル	650
強化PARTS	ブースター	350
強化PARTS	ホバークラフト	450
強化PARTS	防塵裝置	300
強化PARTS	ソーラーパネル	550
強化PARTS	對ビームコーティング	700
強化PARTS	プロペラントタンク	200

自軍

機體	駕駛員	
ライディーン	洸	
マジンガーZ	甲兒	

援軍

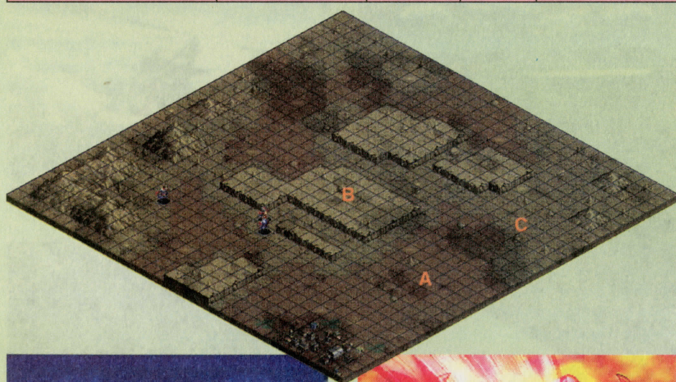
機體	駕駛員	出現條件
ダイターン3	万丈	甲兒說得鐵也後
ゲッタードラゴン	龍馬	甲兒說得鐵也後
ダンクーガ	忍	甲兒說得鐵也後
ボルテスV	健一	甲兒說得鐵也後
コン。バトラーV	豹馬	甲兒說得鐵也後

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
グレートマジンガー	鐵也	\	\	

敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
ダンテ	ダンテ	14000	34	甲兒說得鐵也後
ゾリ	ガレリィ	30000	34	甲兒說得鐵也後
ジェットファイアーP1	あしゅら	14000	34	甲兒說得鐵也後
シャーキン	ジャーキン	35000	34	甲兒說得鐵也後
サキ╳4	人工智能改	6500	32	甲兒說得鐵也後
バド╳4	人工智能改	5000	32	甲兒說得鐵也後







下半場　故事

合眾機體的力量，終於把所有坦丁擊退，鐵也亦從他的妖術中醒過來。在恐龍帝國的內部，當帝王哥魯等人正在檢討失敗的原因時，黑暗大將軍亦來到。他從坦丁的戰鬥報告中，利用甲兒和鐵也互不信任的心，想出了一條消滅他們的計劃。在亞嘉瑪艦上收到了黑暗大將軍的戰書，指名要甲兒和鐵也前來決戰。不過由於鐵也並不信任甲兒，因此二人便吵架收場。忍和豹馬等人相討二人決戰之事，除了擔心這次是否陷阱外，還不知怎樣才能解決二人之間的問題。鐵也回到房間之後，被炎她說中了妒忌甲兒和心存恐懼之心，二人也因此而吵架起來。波士突然來到甲兒的房間，因為到處也找不到鐵也，甲兒相信他獨自一人去了應黑暗大將軍的戰約。鐵也一人來到黑暗大將軍的面前，結果中了坦丁們的詭計，被坦丁的四名分身包圍著，形勢十分危險。甲兒和鐵也經過這次患難相扶之後，除了冰釋前嫌之外，還合二人之力量把恐龍帝國這次的陰謀瓦解。這次事件還影響到各隊員更有團體合作的精神，卡隊長所擔心的事情亦告一段落。

勝利條件：敵之全滅／

敗北條件：鐵也被擊倒／鐵也或甲兒被擊倒，味方全滅

獲得熟練度條件

敵全滅

攻略

玩者最初只有鐵甲萬能俠2號，不過會被4個坦丁的分身包圍，雖然說是坦丁的分身，但不會比真身弱很多。可是玩者並不雖然擔心，因為當鐵甲萬能俠2號的HP減低到一定程度時，甲兒等援軍便會出現（A、B點），而敵人亦會大批出現（C點）。由於這版敵人中有住黑暗大將軍的關係，到了最後它的氣力會到達150（攻擊力和防禦力也會提高），這時要打倒他的話會很困難。玩者可以利用「脫力」的精神指令，降低它的氣力便會較容易全滅它。

自軍

機體	駕駛員
グレートマジンガー	鐵也

援軍

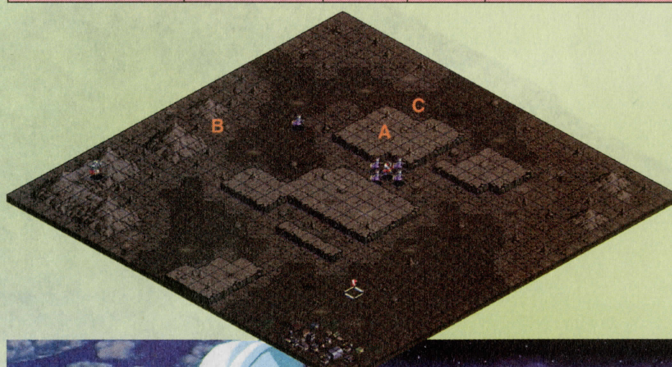
機體	駕駛員	出現條件
マジンガーZ	甲兒	鐵也的HP 減到一定程度後
ゲッタードラゴン	龍馬	鐵也的HP 減到一定程度後
自選1 母艦	\	鐵也的HP 減到一定程度後
自選12 機	\	鐵也的HP 減到一定程度後

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
黑暗大將軍	黑暗大將軍	42000	37	
ダンテ	ダンテ	14000	35	
ダンテ╳4	ダンテ	14000	33	

敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
ミケロス	ゴーゴン	23000	35	鐵也的HP 減到一定程度後
オベリウス	人工知能改	9000	33	鐵也的HP 減到一定程度後
サキ╳4	人工知能改	6500	33	鐵也的HP 減到一定程度後
バド╳6	人工知能改	5000	33	鐵也的HP 減到一定程度後
アルンス╳4	人工知能改	8000	33	鐵也的HP 減到一定程度後
ジャラガ╳4	人工知能改	6000	33	鐵也的HP 減到一定程度後







第29B話 捉緊女性的心（女の心をあやつれば）

MIN. MAX.

故事



在YOPU POINT內，艾露芝正在被瑪莉博士利用催眠的方法洗腦，把她的潛意識確認捷羅和亞爾亞基亞是敵人。另外，比拉姆捉來了新類型人寶露絲，又是被瑪莉博士動過手腳，他們還替她準備新類型人專用的機動戰士對抗捷羅等人。亞沙拉古一直被卡斯姆軟禁著，並不知道與月之民戰爭的事，因除了比艾魯會向他報告捷羅等人的事外，其他事情也被卡斯姆所禁止。真宮寺等人來到醫療室探望鐵也，差不多復原的他並不想常睡在床上，可是被炎拜託的瑪莉亞卻不准許他離開。亞爾亞基亞艦上的洗衣機壞了，於是艦上的人都幫忙到河邊洗衣服，就連女王身份的迪雅娜也動手幫忙。羅拿見狀便與美利亞駕駛TURN A高達和韋基利洗衫出動，利用機械人轉動造成洗衣機。正當眾人不知怎樣把衣服乾時，甲兒便駕駛著鐵甲萬能俠出來，並且利用高熱光線把衣服弄乾。就在這個時候，艦上的科利文嗅到艾露芝的氣味，同時迪普亦帶著BREAKER前來襲擊。

雖然成功地把迪普擊退，不過捷羅始終未能成功把艾露芝救出來。利的來臨亦為迪雅娜回復原來身份，她讀過基艾露寫給她的密函後，便與布拉度等人商議，並請求盡快找到亞沙拉古後回去找基艾露。

這一版的最初雖然只有三部機體，但是由於敵方也並不算強，因此正面交鋒也沒有問題，只要多些利用援護系統便成。到了TURN 2時哈利的機體會增援（A點），接著TURN 3我軍亦會殺到（B點），不過敵方也會有援軍到（D點），其中還包括艾露芝（C點）。這時玩者要留意捷羅的機體會脫離大隊，走到艾露芝前面，所以玩者要小心他被圍攻，捷羅死了亦會GAME OVER。這時玩者可以利用一些更快的機體去協助他，只要清除艾露芝身邊的人便可以用捷羅去說得她，那麼她便會自動撤退。至於迪普那一邊，他會在30%左右便會撤退，如果玩者要取得這版的熟練度的話，便要一口氣把他擊倒。

勝利條件：敵之全滅

敗北條件：捷羅被擊倒，母艦被擊倒，味方全滅

獲得熟練度條件

擊倒迪普的母艦

BLAZZA LIST

強化PARTS	ブースター	350
強化PARTS	高性能ガンリンエンジン	500
強化PARTS	ホバークラフト	450
強化PARTS	デュアルセンサー	350
強化PARTS	防塵裝置	300

自軍

機體	駕駛員
アイアン。ギアーLS	コトセット
マジンガーZ	
Aガンダム	ロラン
VF-1Jバルキリ-F	ミリア

援軍

機體	駕駛員	出現條件
スモー	ハリー	TURN 2
ウォーカーギャリア	ジロン	TURN 3
自選10機	\	TURN 3
自選機體	ファットマン	TURN 3

敵軍

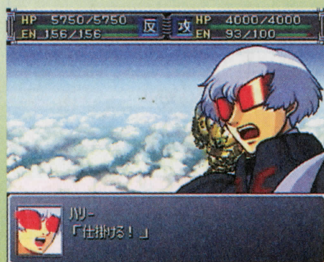
機體	駕駛員	HP	LV	
ギブロス	ディンプ	35000	37	
ドラン	ブレーカー	5500	34	
ガバメント	ブレーカー	4500	33	
ダッガー	ブレーカー	3900	33	

敵援軍

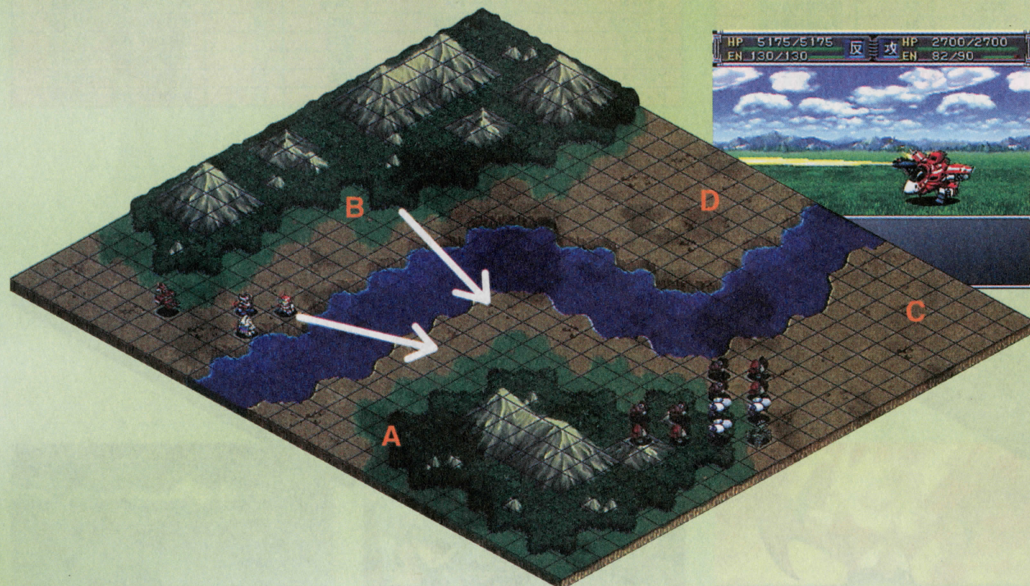
機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
ギア。ギア	エルチ	30000	36	TURN 3
ドラン	キャローン	6050	36	TURN 3
ガラバグス	ブレーカー	6000	34	TURN 3
ドラン	ブレーカー	5500	34	TURN 3
ガバメント	ブレーカー	4500	34	TURN 3

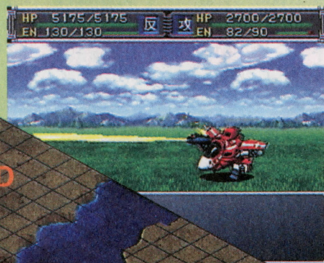




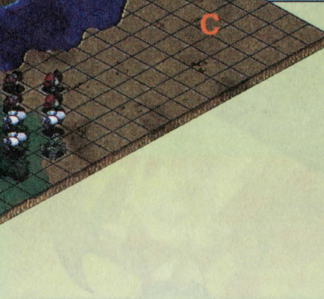




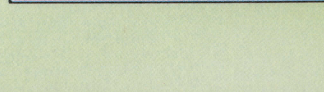












第30話 INNOCENT的統治者（イノセントを總べる者）

MIN. MAX.

故事

迪雅娜的身份表露後，眾人都在談論這件事情，不過蘇絲艾郤感到不是味兒。札美魯艦長與醫生在談論同一件事，這時寶兒感到不適來到找醫生，札美魯判是新類型人共鳴產生的症狀。在亞嘉瑪的控制室內，布拉度等人正在商議攻入YOPU POINT的事宜。這次行動將會分為兩個部份進行，首先第一批部隊協助母艦成功攻入YOUP POINT內部，然後第二批部隊才在內部把亞沙拉古救出來。不過第一批部隊的作戰方法亦分為兩個，第一是與敵人正面交鋒，讓母艦能成功進入亞沙拉古的DOME內。第二是在晚上的誘敵之戰法，把部隊引離目的地附近，然後再由菲尼迪來個偷襲進入DOME內。決定了戰術後便準備出戰，這時寶兒告訴捷度寶露絲就在附近，這次定要把她救出來。在YOPU POINT內部，卡斯姆已經發出戰鬥指令，並且把本來對付月之軍的新類型人亦投入這次戰鬥中。

BLAZZA LIST

機體	カプリコ	750
機體	ガバメント	800
機體	プロメウス	850
機體	リック。ディアス	750
機體	ガンイージ	750
強化PARTS	ブースター	350
強化PARTS	ホバークラフト	450
強化PARTS	マグネットコーティング	250
強化PARTS	コンピューター。コア	350
強化PARTS	防塵裝置	300
強化PARTS	ソーラーパネル	550
強化PARTS	對ビームコーティング	700

勝利條件：母艦到達目的地

敗北條件：母艦被擊倒，味方全滅

獲得熟練度條件

TURN 6 內敵全滅或到達目的地

上半場　攻略

這一版將會分成為兩個部份，前半部份是在DOME外進行戰鬥。玩者在最初的故事部份有兩個選項要選擇(「強攻策を採用する」和「奇襲策を採用する」)，兩者在前半部份的作戰目的有點不同。前者的目的是要母艦進入指定的地方(D點)，後者便要把所有的敵人引開，再利用在雪地上出現的母艦偷襲。果要取得這版的熟練度，筆者會建議選擇後者，因為要在6 TURN內全滅敵人比較困難，反而在開始前把母艦的移動力增加，再配合加速的精神指命便可以更快到達。另外，玩者如果在第9話中有利用捷度和寶兒說得過寶露斯的話，在這版一定要選用捷度和寶兒，因為在第TURN 3中寶兒的孿生妹妹寶露斯便會出現，利用二人接近她便能說得她。雖然這版仍要把她打倒，但過版之後她便會成為同伴，還會有部強勁的機體白色卡碧尼(キュベレイ)可用。除了寶露斯可以說得之外，艾露芝亦可以利用捷羅去說得，她會因為頭痛而逃回基地中。最後玩者要留意把荷拉的艦擊倒後，他們兩兄弟便會帶著援軍再出現。另外，奇襲策會在晚上進行，因此有利嘉洛度的DX高達。

自軍

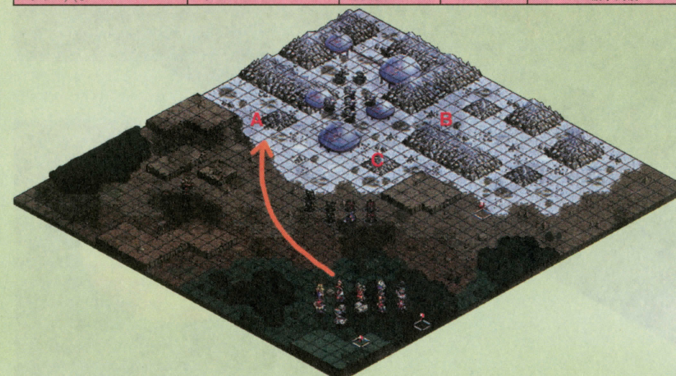
機體	駕駛員
ウォーカーギャリア	ジロン
自選1 母艦	\
自選14 機	\

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
デラバスギャラン	ビックマン	25700	38	
ガバリエ	ホーラ	29700	37	
ギフロス	ティンプ	38500	38	
ギア。ギアLS	エルチ	40000	37	
ガラバゴス╳4	ブレーカー	5940	35	
ドラン	グリタ	5500	37	
ドラン╳6	ブレーカー	5500	35	
ガブリコ╳5	ブレーカー	4400	34	
プロメウス╳4	ブレーカー	5500	34	

敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
クイン。マンサ	ブルツー	30000	36	TURN 3
ガラバゴス	ホーラ	6480	37	ガバリエ被擊倒後
ガラバゴス	ゲラバ	6480	37	ガバリエ被擊倒後
ドラン╳5	ブレーカー	5500	35	ガバリエ被擊倒後
ブラン╳5	ブレーカー	3800	35	ガバリエ被擊倒後



勝利條件：母艦到達目的地

敗北條件：母艦被擊倒，味方全滅

獲得熟練度條件

TURN 6 內敵全滅或到達目的地

下半場　攻略2

進入基地之後玩者有韋基利戰隊作先鋒，不過由於他們的HP較低，玩者在開始這版前，最好為他們的機體裝上增加HP 和裝甲的零件。玩者利用他們的回避力量，為大隊開路是最好不過。當玩者收集貨櫃的時候，也要經過那些特別的地床(D點)，玩者可以在那裡取得V高達用HWS(熟練度24以下)或HI-V高達(熟練度24以上)。當機體走出左上方的走廊時，狄普會帶著援軍出現(E、F點)，加上TURN 2出現的援軍(A、B、C點)，這版要打的敵人數目也並不少，但敵人的HP並不高，所以並不太難。另外，在目的地前結集的敵人，當玩者打他們時會使用防禦，所以玩者亦要多些利用援護攻擊增加攻擊次數。

自軍

機體	駕駛員
VF-1S ファイター	フォッカー
VF-1S ファイター	輝
VF-1J2 バルキリ-F	マックス
ザブングル	ビリン
ザブングル2	ラグ
ウォーカーギャリア	ジロン
自選5 機	\

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
ブラン╳4	高性能AI	3800	35	

敵援軍

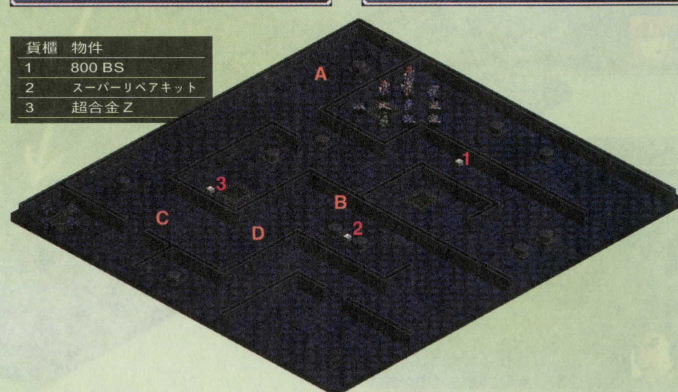
機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
ドラン	キャローン	5500	37	TURN 2
ドラン╳9	ブレーカー	5500	35	TURN 2
ブラン╳8	高性能AI	3800	35	TURN 2
ザメル╳4	高性能AI	6000	35	TURN 2
ブラッカリィ	ティンプ	7820	38	當自機體接近目的地
ブラン╳9	高性能AI	3800	35	當自機體接近目的地











貨櫃	物件
1	800 BS
2	スーパーリペアキット
3	超合金Z

第31話 灼熱天地之劍（天地を灼く劍）

MIN. MAX.

故事

科羅斯多兄弟一直監視著亞嘉瑪的一舉一動，從他們的對話中得知雖然YOPU POINT被擊破，不過INNOCENT並不會就此完結，因為真的INNOCENT的根據地在艾滋亞大陸，那裡亦是收藏著終極武器LOST MOUNTAIN。雖然二人都希望可以盜走那武器，可是送回狄花回月面開啟D.O.M.E.，只要得到內裡的東西，在這世上應該已經是無敵了。亞嘉瑪等人在YOPU中找到很多物資，還要偵測四周敵情，正當大家忙碌地處理這些事務時，突然在雷達上收到從天上有機動戰士和戰艦降落，於是布拉度便命令眾人進入迎擊狀態。

雖然成功把安魯巴的機體的機能破壞，可是最後仍被他帶走了狄花回月面。這時卡斯姆的運輸機從YOPU POINT上空出現，並且帶著所有物件逃去X POINT，卡斯姆在臨走前還啟動了核爆裝置。因為亞沙拉古知道有這鬼東西，於是便叫眾人逃離YOPU POINT，最後總算所有人也能順利在核爆前逃出。離開了YOPU POINT後眾艦也在檢查有否異樣，這時在菲尼迪的艦上亞沙拉古的身體變得很弱。原因是亞沙拉古的INNOCENT人，必定要在無菌狀態的DOME內。由於不能讓重要的亞沙拉古死去，於是便利用艦上的防菌抗生素。之後札美魯講有關太古時代的人工冷凍裝置，正是万丈他們的伊捷斯計畫中的MOON CRADLE。那個巨大的D.O.M.E.封印了黑歷史的全部惡魔，是個禁斷之地。科羅斯兄弟拐走狄花的理由，便是要利用狄花的新類型人力量，打開那個D.O.M.E.的封印而得到強大戰鬥力。

捷羅到治療室探望完亞沙拉古的時候，以拉古和拉娜等為首的女子，也讓著要來探望他。不過當中迪雅娜女王並非要來看亞拉沙古的俊貌，而是希望談及有關月之民和INNOCENT雙方停戰的方法。在亞嘉瑪上，眾位艦長和眾人談及今後的作戰計畫。由於現在要追截科羅斯多兄弟救回狄花，阻止他們啟動D.O.M.E.的惡魔。還要追截逃到X POINT的卡斯姆，把艾露芝搶回來，令政權重歸亞沙拉古手上。於是布拉度便提出兵分兩路進行，高達隊和J9等人追上月面，超級機械人隊和魔裝機神等為一隊，接著眾人便立即準備。

勝利條件：アシュタロン的HP 減至20% 以下，敵之全滅／所有機體在5 TURN 到達地圖邊（四邊也可）

敗北條件：アシュタロン或母艦被擊倒，味方全滅／5 TURN 內任何一部機體不能到達地圖邊，母艦被擊倒

獲得熟練度條件

把アシュタロン的HP 減至10% 以下

攻略

這一版敵我雙方都不會有援軍的出現，所以玩者定要留意戰況而保留實力。第一個目的是要把アシュタロン的HP 減到20% 以下，而敵人都會向下方角位移動，所以玩者不需要上前迎擊，只要一起走到下角位便可以。達成第一個目的之後，卡斯姆便會乘著空艇離開，這時作戰目的要所有機體移動到四邊撤退，來避過地下核彈的爆炸。所以玩者最好選擇戰場在下角位，這樣的話便可以更快撤退。這版如果玩者要取得熟練度的話，只要利用手加減（てかげん）的精神指令，在它只剩下3001 以上的HP時用熱血加強招式攻擊他，這樣便能輕易最得熟練度。成功過了這版之後，在故事對話部份會有選項出現（「月へ向かう」和「Xポイントへ向かう」），如果選前者的話，之後的路線便會是32A至36A。如果選擇後者的話，之後的路線便會是32B 至36B 。

自軍

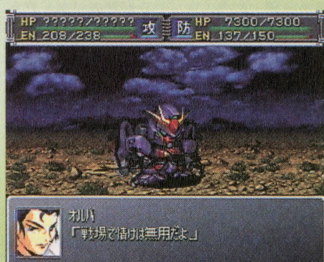
機體	駕駛員
アーガマ	ブライド
自選15 機	\

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
ガンダムアシュタロン	オルバ	15000	39	
ガンダムヴァサーゴ	シャギア	14400	38	
アルマイヤー╳3	ムーンレィス兵	23000	36	
ウォドム╳7	ムーンレィス兵	14400	36	
ドーベン。ウルフ╳5	ムーンレィス兵	8800	36	
メッサーラMA╳4	ムーンレィス兵	8500	36	
ザクIII 改╳5	ムーンレィス兵	7200	36	
リグ。コンティオ╳4	ムーンレィス兵	6700	36	



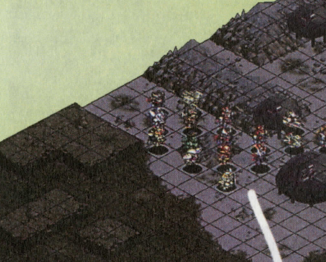




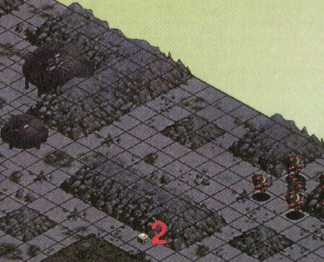


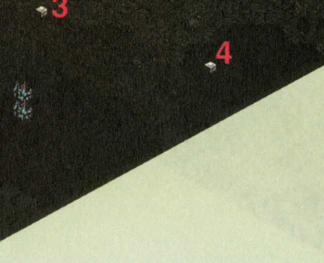




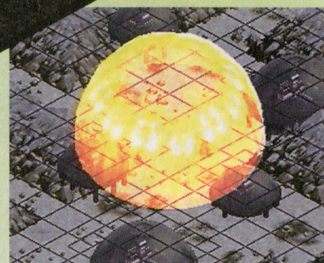


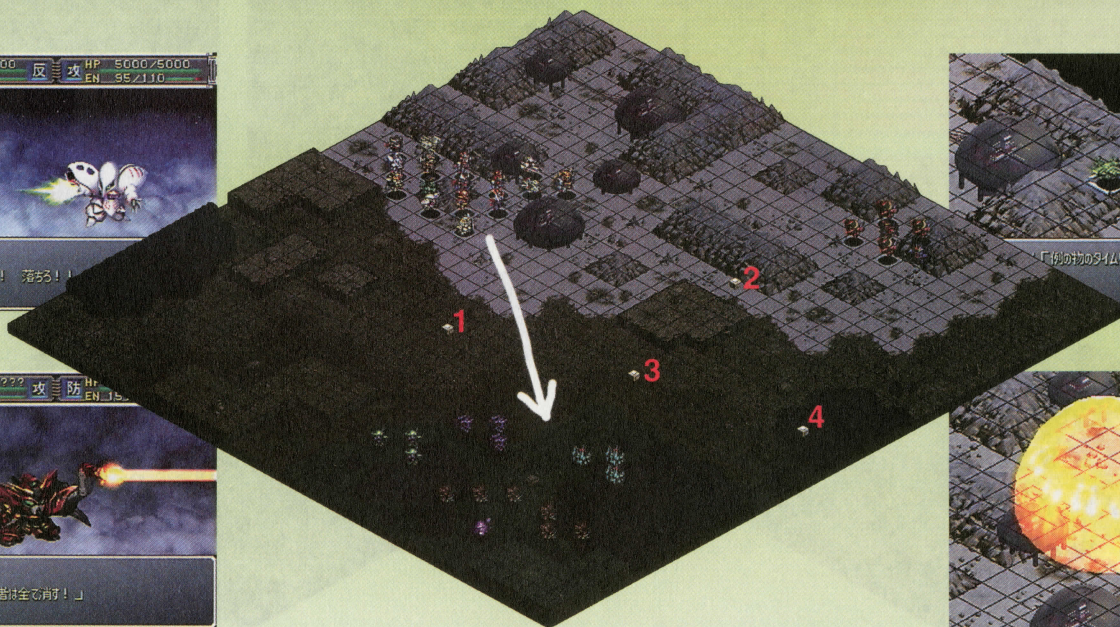












第32A話 飛向宇宙(飛べ、宇宙へ)

MIN. MAX.

故事

在月之首都基嘉拿姆內，美多加魯多向亞古利巴述職，報告已經捕獲新類型人狄花，準備開啟D.O.M.E.的封印。還報告INNOCENT的卡斯姆曾用過核彈，險些把TURN A高達炸毀。另一方面基加拉姆軍的御用大將TURN X已經起動成功，他相信TURN A和DX高達的出現，將會令到黑歷史再次重演，所以吩咐美多加魯多去把迪雅娜女王帶回月球。這時亞古利巴的客人嘉美來到，他答應將會協助他們把阻礙計畫的人送回地上。由於要往月球去阻止D.O.M.E.的開啟，所以便需要北美大陸古艾等人發掘的勒佳林母艦。可是古艾等人掘出的勒佳林，卻被迪雅娜的軍隊搶奪了，並佔據了羅古斯。迪雅娜希望回去蘇尼爾母艦，希望可以替眾人奪回勒佳林，雖然羅拿並不希望她回去危險的地方，不過有哈利陪同的話便稍為放心。布拉度等人得知女王要回去後，推測迪雅娜是希望奪回勒佳林。撤古斯等人擬定一個作戰計劃，首先女王回到去時，敵軍必定會有一時的混亂產生。只要利用這個好時機，便可以奪回勒佳林。不過如果敵人受到攻擊的話，必定會立即逃到宇宙上。所以應該利用發掘出來的推進器，使到好像多魯基斯III和WING高達等能上太空的機體先上宇宙一步準備阻止。

羅古斯內美多加魯多要求美拉等人交出迪雅娜女王，剛巧真正的女王亦回到蘇尼爾。迪雅娜與基艾露見面後，問後一番便互相換回身份，接著便派人送回基艾露回去。菲魯等人見女王時，報告可以使用掘出來的核武器攻打INNOCENT，可是受到迪雅娜強烈反對。因為這導火線的關係，相方爭論得相當激烈。這時傳來敵人搶奪勒佳林的消息，迪雅娜命令哈利去保護基艾露，他在無可奈何的情況下唯有答應。

成功地制服羅古斯大軍的旗艦蘇尼爾時，美多加魯多把迪雅娜捉了一艘裝上宇宙推進的戰艦上，逃了回去月面。眼看著迪雅娜被捉的哈利，唯有寄望可以上宇宙的機體。奪回來的勒佳林日夜趕功修理，希望能盡快上宇宙與眾機體會合。科羅斯多兄弟帶著狄花去解開D。O。M。E的封印，不過狄花卻說要回到她思念的人身邊。

攻略

這一版的難度並不高，就算要取得熟練度的話會也只不過少1個TURN，只要留意敵援軍出現的位置便可。敵軍在TURN 2(A點)、TURN 3(C點)和TURN 5(D點)都會有援軍出現，而我方只有在TURN 2時有一台哈利的機體(B點)。留意當玩者全軍向島上進攻的時候，亦要在途中派一些機體去準備消滅敵援軍，這樣便不難取得熟練度。另外，玩者要注意的是敵人的戰艦比較多，因此千萬不要「孤寒」機師的精神力和機體的EN等，盡量利用熱血加強招攻擊敵人，畢竟這版都是要趕時間完成，過了TURN 7仍未達成勝利條件便會GAME OVER 。

勝利條件：7 TURN以內除了勒佳林（ラー。カイラム）和蘇尼爾（ソレイユ）兩艘敵艦外，把所有的敵人全滅

敗北條件：不能達成勝利條件，勒佳林或蘇尼爾被擊倒，母艦被擊倒，味方全滅

獲得熟練度條件

TURN 6內除了勒佳林和蘇尼爾兩艘敵艦外敵全滅

BLAZZA LIST

機體	ガラパゴス	1000
機體	ガンブラスター	800
強化PARTS	ブースター	350
強化PARTS	コンピューター。コア	350
強化PARTS	高性能レーダー	1100
強化PARTS	デュアルセンサー	350
強化PARTS	スラスターモジュール	100
強化PARTS	防塵裝置	300
強化PARTS	ソーラーパネル	550

自軍

機體	駕駛員
YF-21 ファイター	ガルド
YF-19 ファイター	イサム
トールキスIII	ゼクス
ウイングガンダムゼロカスタム	ヒイロ
ブライスター	ボウィー
ガンダムDX+G ファルコン	ガロード
自選1 母艦	\
自選8 機	\

援軍

機體	駕駛員	出現條件
スモー	ハリー	TURN 2

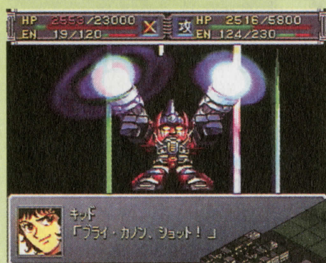
敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
ラー。カイラム	ムーンレィス兵	14000	37	
アルマイヤー╳2	ムーンレィス兵	23000	37	
ウォドム╳2	ムーンレィス兵	14400	37	
スモー	ポゥ	6875	39	
スモー╳3	ムーンレィス兵	6600	37	
バウンド。ドッグMA╳3	ムーンレィス兵	5600	37	

敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
ソレイユ	ミラン	18000	40	TURN 2
アルマイヤー	フィル	23000	40	TURN 2
スモー╳4	ムーンレィス兵	6600	37	TURN 2
ジェニス改エニルカスタム	エニル	5000	37	TURN 3
イーゲル	コラノ	7440	40	TURN 5
ウォドム╳2	ムーンレィス兵	14400	37	TURN 5









貨櫃	物件
1	資金20000
2	400 BS

第33A話 TURN X起動（ターンX起動）

MIN. MAX.

故事

月之首都突然發生停電，亞古利巴收到基加拉姆的道歉，原來是因為他起動TURN X的關係，亞古利巴似乎與基加拉姆不和。科羅斯多兄弟把狄花帶到了基加拉姆面前，美妮比露似乎對這新類型人是個小孩感到疑惑，不過基加拉姆卻應為她是擁有很強大力量的人。鏡頭轉到美多加魯多的艦上，他告訴迪雅娜現正前往月之首都會見亞古利巴。可是他的謊言卻被聰明的迪雅娜拆穿，她根據現在的航道計算，現在不是前往月之首都，而是會合基加拉姆的艦隊。就在這個時候，從地球前來的機體已經追到。

雖然得到了卡利斯的幫助，可是仍然敵不過強勁的TURN X，基加拉姆當作這次戰鬥是與TURN A的前哨戰，亦是TURN X的起動測試。勒佳林終於擺脫大氣層，並且與眾機體會合。眾人對於這次拯救迪雅娜任務失敗都很失望，不過對於強勁的TURN X也感到害怕。哈利解釋TURN X是從月上的發掘工場中找到，是新類型人專用機動戰士，而且好像與TURN A和DX高達等有密切的關係。嘉洛度多謝卡利斯的幫助，嘉洛度認為新類型人的力量只會帶來不幸，又說如果狄花不是擁有新類型人的力量，她可能過一些平淡的生活，卡利斯明白嘉洛特的心情。

攻略

玩者最初的任務是要阻止亞魯瑪也逃走，並且把它的HP減至30%以下，因此玩者要盡快移動到它的附近。當玩者完成首項任務之後，敵援軍便會出現，這時作戰目的亦會隨之而變。這一版玩者只有很少機體可以使用，，所以過關的話並不太難。可是要取得熟練度的話會比較困難，因為TURN X的能力比較強，要令它的HP減少的話，最好使用反擊的方法，首先玩者將使用了熱血的機體移動到它的攻擊範圍（但不要攻擊），之後當它向那機體攻擊時，玩者才選擇強招攻擊它，如果被TURN X以外的敵機體攻擊時，可以使用回避，只要不攻擊的話，熱血的效果仍會保留。

勝利條件：把亞魯瑪也（アルマイヤー）的HP減至30%以下／敵之全滅

敗北條件：被亞魯瑪也（アルマイヤー）逃到地圖邊，亞魯瑪也被擊倒，任何一部機體被擊倒／嘉洛特（ガロード）被擊倒

獲得熟練度條件

把TURN X的HP減至50%以下

BLAZZA LIST

機體	ジェニス	1000
強化PARTS	ブースター	350
強化PARTS	スラスターモジュール	100
強化PARTS	ソーラーパネル	550

自軍

機體	駕駛員	
YF-21 ファイター	ガルド	
YF-19 ファイター	イサム	
トールキスIII	ゼクス	
ウイングガンダムゼロカスタム	ヒイロ	
ブライスター	ボウィー	
ガンダムDX	ガロード	
G ファルコン	パーラ	

援軍

機體	駕駛員	出現條件	
ベルティゴ	カリス	TURN 3	

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
アルマイヤー	ミドガルド	23000	40	
ウォドム╳4	ムーンレィス兵	15000	38	

敵援軍

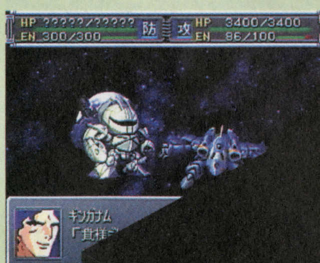
機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
マヒロー	スエッソン	8800	40	ミドガルド的アルマイヤーHP減至30%以下
マヒロー╳8	ムーンレィス兵	8000	38	ミドガルド的アルマイヤーHP減至30%以下
アルマイヤー	ムーンレィス兵	23000	38	ミドガルド的アルマイヤーHP減至30%以下
ターンX	ギンガナム	???	42	TURN 3
バンデット	メリーベル	9800	40	TURN 3

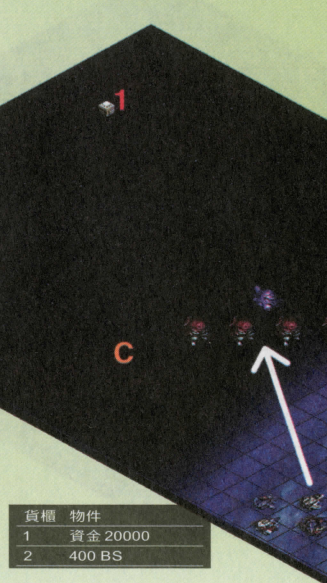












貨櫃	物件
1	資金 20000
2	400 BS









第34A話 超越時空之對決（時を超えた對決）

MIN MAX.

故事

嘉美尤等人質問札美魯有關黑歷史和GX-9999的真實，因為最初聽到有關這些事情時，已經覺得他有所隱瞞。札美魯說只要到達MOON CRADLE的D.O.M.E.便會一清二楚，因為那裡封印著黑歷史的惡魔。要把它打開的話，便一定要是蘇尼露家的人和一個新類型人。因此科羅斯多兄弟便捉了狄花，現在又捉了蘇尼露家的承繼人迪雅娜，基加拉古已經擁有開啟的二度鎖匙，因為札美露拜託布拉度立即趕去D.O.M.E.，阻止惡夢再次發生。狄花在夢中請莎古迪替她傳話給大家，千萬不要來D.O.M.E.，因為月之惡魔的呼喚，大地上的惡魔便會醒覺。而且，TURN A和TURN X接觸的話，便會呼喚出蝶之羽，因此請大家不要去D.O.M.E.在艦長室大家聽到莎古迪的說話後，猜測除了D.O.M.E.之外，地上還有一個前DC建設的人工冷凍裝設亞斯古尼度。不過蝶之羽便解釋不到。雖然狄花的說話可以暗示將來，不過布拉度覺得既然已經來了這裡，所以便不會改變前往D.O.M.E.的航道。

在月之首都中亞古利巴沒法阻止基加拉姆前去解封D。O。M。E，因此便拜託加美代為討伐那叛徒。在基加拉姆那邊，迪雅娜也來到他的艦上。他以月之女王的身份命令基加拉姆放了狄花，可是一心開啟D.O.M.E.的他怎會順從。基加拉姆這好戰分子為了要令到黑歷史重現人間，所以要令封印在D.O.M.E.內的惡魔醒來，而且還要令TURN A和TURN X創出蝶之羽，為新的戰爭世紀開幕。這時布拉度等人已經追到附近，基加拉姆便派出部隊迎擊。

攻略

這版將會有兩次敵援軍出現，而且數目不少和能力不弱。玩者要不能浪費多餘的戰力，因為當玩者把所有敵人打剩五台時，便會有首次的敵援軍出現（A點），接著把敵數量減至兩台時，第二批援軍便會出現（B點），其中還包括TURN X。這時玩者如果要取得熟練度的話，只要把TURN X的HP減至50%以下，那裡它便會撤退，玩者也可以取得這版的熟練度。當TURN X撤退了以後，第三批援軍便會出現（C點），而且數量亦不少，不過只要打倒加美旗艦的話，也可以取得這版的熟練度。

勝利條件：敵之全滅

敗北條件：羅拿或母艦被擊倒，味方全滅

獲得熟練度條件

把TURN X的HP減至50%以下／擊倒加美旗艦（カメーン旗艦）

BLAZZA LIST

機體	ジェニス	1000
強化PARTS	ブースター	350
強化PARTS	コンピューター。コア	300
強化PARTS	スラスターモジュール	100

自軍

機體	駕駛員
ラー。カイラム	ブライト
Aガンダム	ロラン
自選15機	\

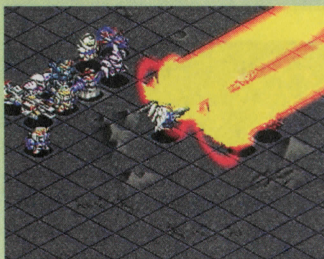
敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
アルマイヤー	ミドガルド	26450	41	
マヒロー	スエッソン	8000	41	
マヒロー×6	ムーンレィス兵	8000	39	
ウォドム×3	ムーンレィス兵	16500	38	
ズサ×4	ムーンレィス兵	6000	38	

敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
ガンダムヴァサーゴ	シャギア	14400	42	敵機少於5台
ガンダムアシュタロン	オルバ	15000	42	敵機少於5台
リグ。コンティオ×5	ムーンレィス兵	6700	39	敵機少於5台
ターンX	ギンガナム	???	43	敵機少於2台
バンデット	メリーベル	9800	41	敵機少於2台
ゴトラタン	カテジナ	11880	42	敵機少於2台
リグ。コンティオ×4	高性能AI	6700	39	敵機少於2台
カーメン。カーメン旗艦	カーメン	???	43	ターンX撤退後
バイザンガ×3	人工知能改	8000	39	ターンX撤退後
カルムス×3	人工知能改	6800	39	ターンX撤退後
化石獸バストドン×3	人工知能	5000	39	ターンX撤退後
バンブルビXO×4	高性能AI	2250	39	ターンX撤退後

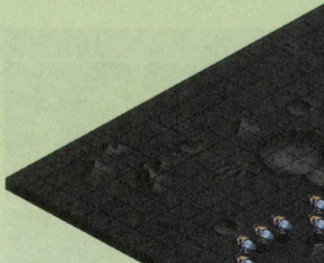


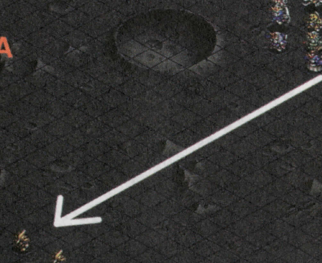


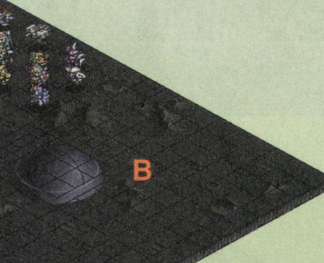






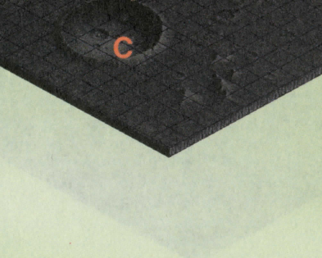














第35A話 我是D.O.M.E.黑歷史的封印者(私は黑D.O.M.E.、歷史を封印する者)

MIN. MAX.

故事

基加拉姆等人差不多到達D.O.M.E.，狄花的心理狀態有點奇怪。迪雅娜再次命令基加拉姆停止這行動，不過可怕的基加拉姆要打開D.O.M.E.的封印，並非為了支配月和地，他只希望月和地同時擁有相同的兵力，令到月和地之戰能長久地維持下去，因為他覺得戰爭才會令到人進化。當他們接近D.O.M.E.後，發現有一大批的守護機動木偶G BIT防禦系統。不過由於迪雅娜和狄花的關係，那些機動木偶並不會向他們攻擊而進入D.O.M.E.之內。鏡頭轉到勒佳林那邊，他們亦到D.O.M.E.，布拉度便發出出擊的命令，不過札美魯有點擔心能否戰勝千年來的月之惡魔G BIT。嘉洛持一心救出狄花的眼神被輝看到，他提醒嘉洛特一個人並不能成功救出狄花。另一邊，沙古迪請求烏索帶同她一起出擊，烏索亦答應了她。出擊後眾人發現D.O.M.E.外那巨型微波收發系統，羅拿解釋那是月之民的生命線，因為整個月球的電力也是由此供應。札美魯提醒那些G BIT的機動木偶非常厲害，而且亦擁有新類型人的能力，因此D.O.M.E.內封印著的很有可能是太古時代的新類型人。

攻略

這一版並不能單純以武力便能解決的，首先所有的敵人也是圍在基地的G BIT機動木偶，它們除了運動性高外，HP亦有6800之多，並不是普通一槍半火便能消滅的機體，而且G BIT最可怕之處在於無限復活，殺一台生一台，還要在接近基地的地方重生，因此玩者不要隨便攻擊G BIT。首先把母艦和機體們移動到基地前，接著機體為母艦開路，但千萬不能使用地圖砲，否則便會立即GAME OVER。有邏輯地開路之後，再利用勒佳林的加速指令盡快進入，這樣便能成功過關了。玩者可以利用這無限復活的特性，不停地賺取資金和經驗值。另外，玩者盡量選擇運動性較強的機體出戰會比較有利，好像韋基利戰隊便是很好的選擇。

勝利條件：母艦進入D.O.M.E.上

敗北條件：使用地圖武器，母艦或烏索被擊倒，味方全滅

獲得熟練度條件

TURN 4 內母艦到達目的地

BLAZZA LIST

機體	ヴァル。ヴァロ	1500
強化PARTS	ブースター	350
強化PARTS	コンピューター。コア	300
強化PARTS	バイオセンサー	400
強化PARTS	デュアルセンサー	350
強化PARTS	スラスターモジュール	100

自軍

機體	駕駛員
V2 アサルトバスターガンダム	ウッソ
ラー。カイラム	ブライト

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
G ビット×22	高性能 AI	6800	40	

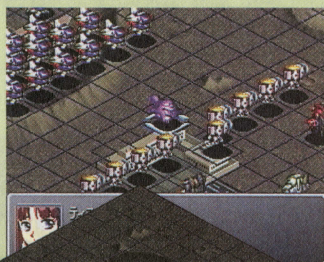
敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
量產型グルンガスト貳式×10	高性能 AI	8800	40	母艦接近基地
量產型ヒュッケバイン MK-II ×10	高性能 AI	5000	40	母艦接近基地

























第32B話 隱形的恐龍空爆隊（姿なき恐龍空爆隊）

MIN. MAX.

故事

在月之首都基嘉拿姆內，美多加魯多向亞古利巴述職，報告已經捕獲新類型人狄花，準備開啟D.O.M.E.的封印。還報告INNOCENT的卡斯姆曾用過核彈，險些把TURN A高達炸毀。另一方面基加拉姆軍的御用大將TURN X已經起動成功，他相信TURN A和DX高達的出現，將會令到黑歷史再次重演，所以吩咐美多加魯多去把迪雅娜女王帶回月球。這時亞古利巴的客人嘉美來到，他答應將會協助他們把阻礙計畫的人送回地上。在地下的恐龍帝國中，最近發現載著三一萬能俠和鐵甲萬能俠的戰艦在附近，於是便派出巴度將軍去攻擊他們。万丈等人正在前往INNOCENT的根據地艾爾滋亞的X POINT，亞沙拉古解釋因為那裡收藏著數個好像GP2那些危險的兵器，因此曾經那裡是禁繼之地。瑪莉亞為大家準備了食物後，本來打算在艦外一起品嚐，可是甲兒因為真弓的事而不開心，征樹亦被茜妮亞女王叫去商談魔裝機神的事。原來雲狄已經替所有的魔裝機神調整過，每人也有新的招式可以使用。這時因為征樹擔心雲狄的身體，卻被利妮嗒醋呢。魔裝機神隊為了去試招，於是大伙兒便去了外面，結果看到雲妮迪他們在進行訓練。不過就在這個時間，發現了敵人恐龍帝國的機體，於是便回去向万丈報告。當他們來臨的時候，敵人巴古的空爆部隊出現在亞爾亞基亞上空，重創母艦後又突然消失，而且恐龍帝國的大軍亦殺到。

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
オベリウス╳2	人工知能改	9900	37	
ズー╳3	人工知能改	9900	37	
アルンス╳2	人工知能改	8800	37	
ザイ╳3	人工知能改	7040	37	
ジャラガ╳2	人工知能改	6600	37	
バド╳3	人工知能改	5500	37	

敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
ゼクII╳4	人工知能改	9600	37	TURN 3
サキ╳8	人工知能改	7800	37	TURN 3
グダ	バット	45000	40	ゼクII被擊倒後
恐龍ジェット機╳4	恐龍兵士	3500	38	ゼクII被擊倒後
ミケロス	ゴーゴン	29900	40	グダ被擊倒後
ゲシオスβIII╳4	人工知能改	8400	37	グダ被擊倒後
ジャラガ╳4	人工知能改	7200	37	グダ被擊倒後
バド╳4	人工知能改	6000	37	グダ被擊倒後

勝利條件：敵之全滅／6 TURN以內把4台貞II消滅／敵之全滅

敗北條件：母艦被擊倒，味方全滅／6 TURN以內不能把4台貞II消滅，母艦被擊倒，味方全滅／母艦被擊倒，味方全滅

獲得熟練度條件

TURN 3內把4台貞II（ゼンII）消滅

BLAZZA LIST

機體	ガラバゴス	1000
機體	ガンブラスター	800
強化PARTS	ブースター	350
強化PARTS	高性能ガンリンエンジン	500
強化PARTS	ホバークラフト	450
強化PARTS	コンピューター。コア	350
強化PARTS	高性能レーダー	1100
強化PARTS	デュアルセンサー	350
強化PARTS	スラスターモジュール	100
強化PARTS	防塵裝置	300
強化PARTS	ソーラーバネル	550
強化PARTS	對ビームコーティング	700
強化PARTS	プロペラントタンク	200

自軍

機體	駕駛員
アイアン。ギアーLS	コトセット
自選16機	\

攻略

這一版敵人的首腦恐龍空爆戰艦，在消息TURN 2出現的4名貞II之前（A、B、C、D點），玩者的母艦亞爾亞基亞每TURN也要被它擊炸一次，因此玩者要留意母艦的HP，否則的話被敵人圍攻的時候會很危險。貞II出現後作戰目的會改為6 TURN以內把4台貞II消滅，如果玩者想取得這版的熟練度的話，不要等待貞II出現後才派機體，否則有可能會趕不及3 TURN內全滅它們。打倒貞II之後恐龍戰艦和援軍便會現身（E點），把它倒倒後又再會有一批援軍出現（F點）。玩者要注意戰力的分配，如太早消耗太多精神力和EN等戰力的話，之後便會打得很辛苦。



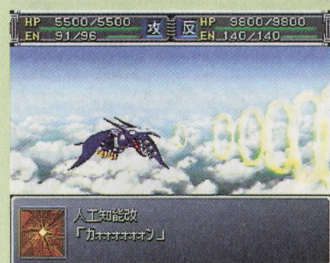


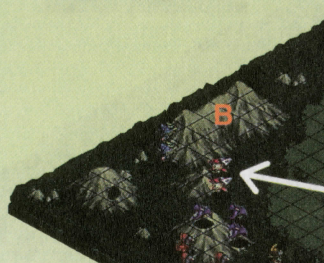


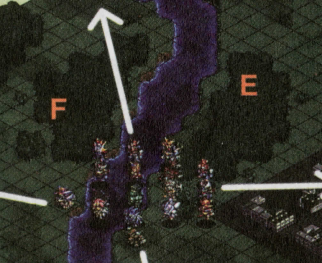


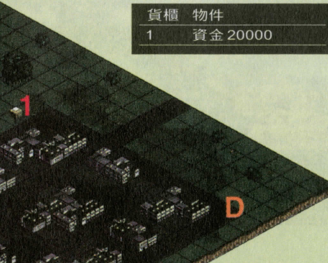


貨櫃	物件
1	資金 20000



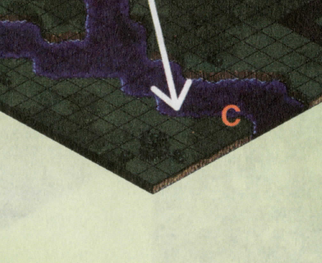














第33B話 艾露芝醒覺吧(エルチ目覺めよ)

MIN MAX.

故事

從亞沙拉古的口中得知，這星球在之前發生過的大異變，是被稱為「月光蝶」所做成。而製造這「月光蝶」的TURN A，被神化後長眠到羅拿和蘇絲艾發現它。万丈正要調查X POINT的位置時，發現左拉的地形與遠古他們的時代十分相似，而X POINT便是接近日本的地方。捷羅去問亞拉沙古拯救艾露芝的方法，他只是知道艾露芝被精神改造過，但不知道解救的方法。這時捷羅顯得很憤怒，不過在健一等人勸告下平息下來。鏡頭轉到艾露芝的艦上，雖然她被人精神改造過，可是仍然不其然說喜歡捷羅的說話，而且還把父親的名字基力古作新戰艦的稱呼，相信她的潛意識未完全被改造過來。突然亞爾亞基古與基力古遇上，捷羅等人聽到敵艦的名字後，知道艾露芝仍未完全消失記憶，因此捷羅便立即出動救艾露芝。

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
キャリング	エリチ	37000	41	
ドラン	グレタ	6875	41	
リカール╳4	高性能AI	9600	38	
ザメル╳6	高性能AI	7200	38	
ドラン╳8	ブレーカー	6600	38	
ガラバゴス╳8	ブレーカー	6480	38	

敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
ガバリエ	ホーラ	31050	41	TURN 3
デラバスギャラン╳2	ブレーカー	27500	39	TURN 3
ドラン╳4	ブレーカー	6050	38	TURN 3
ブロメウス╳3	ブレーカー	6000	38	TURN 3
ガラバゴス╳4	ブレーカー	5940	38	TURN 3
ガバメンド╳3	ブレーカー	5400	38	TURN 3
カプリコ╳4	ブレーカー	4800	38	TURN 3

勝利條件：捷羅（ジロン）說得艾露芝（エルチ）／捷羅（ジロン）接近艾露芝（エルチ）

敗北條件：基力古（キャリング）、敵母艦捷羅或母艦被擊倒，味方全滅／基力古到達森林

獲得熟練度條件

將艾露芝以外的機體全滅後，再以捷羅說得她

BLAZZA LIST

機體	ガラバゴス	1000
強化PARTS	ブースター	350
強化PARTS	ホバークラフト	450
強化PARTS	デュアルセンサー	350
強化PARTS	ソーラーバネル	550
強化PARTS	對ビームコーティング	700
強化PARTS	プロペラントタンク	200

自軍

機體	駕駛員
アイアン。ギアーLS	コトセット
ウォーカーギャリア	ジロン
自選16機	\

攻略

玩者在這一版中我軍是沒有援軍的，因此玩者最初不要浪費太多戰力，因為敵援軍的數量不少，如果玩者只求過版便另作別論。玩者最初要利用捷羅對艾露芝說得，雖然她不會成為同伴，但只要把她身邊的敵人擊倒，她便會向森林方向逃去。到了TURN 3荷拉等人會出現（B點），阻止捷羅等人包圍基力古。這時玩者要利用一些移動力高的機體，和有加速精神指令的機體去攔截基力古母艦，然後再等待捷羅的機體走到艾露芝的身邊。玩者要留意如果要取得熟練度的話，便不要那麼快讓捷羅走到她身邊，然後在包圍著基力古的地方重組隊形，把所有敵人全滅後再讓捷羅接近艾露芝，這裡便可以取得熟練度過關。不過如果在未把敵全滅便救回艾露芝的話，作戰目的便會變成敵全滅，不過沒有熟練度呢。

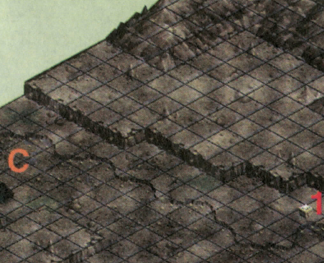






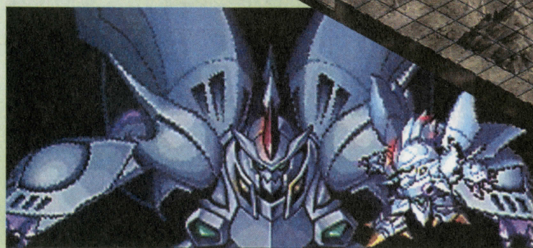


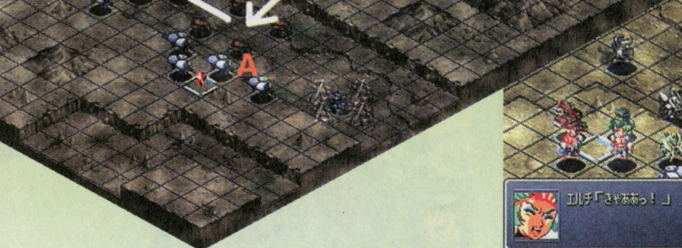
















第34B話 這星球是我們的東西(この星は僕らのものだ)

MIN. MAX.

故事

在多番出擊仍未能把三一萬能俠等人消滅的恐龍帝國，歌哥帝王亦知道罪不在下屬，只是敵人太強而已。加力尼想到了一個很好的計劃，準備設下陷阱消滅三一萬能俠等人。在亞爾亞基亞的治療室之內，亞沙拉古希望能幫助捷羅令艾露芝回復原來的她，可是經過他和醫生的觀察下，她被強制複製另一個像卡斯姆的粗暴性格進內。亞拉沙古說暫時沒有治療的方法，現在只好為她注射鎮定劑來安定她。在格納庫之內，機械為超力電磁俠和V型電磁俠更新了超電磁加重砲的制御程式，現階段這程式仍屬試驗階段，還有很多問題仍未能解決。突然聽到敵襲的警號響起，於是眾人便立即出動。敵襲的主角原來是恐龍帝國的加力尼，不過令眾人感到意外的是裝有強力磁場放射器的基魯基魯加，它發出磁場後令所有的機體不能動彈，這時超力電磁俠和V型電磁俠發動超電磁系統，於是便能如常活動，大家唯有把命運交到超力電磁俠和V型電磁俠二機身上。

攻略

這一版最初除了超力電磁俠和V型電磁俠二機可以活動之外，其他機體也不能自由活動。而玩者首要做的事情，便是要盡快利用這兩部機體去打倒基魯基魯加，因為如果TURN 3亦未能打倒它，其他的敵人便會襲擊不能活動的機體。玩者不要留著二機的精神力，盡情地用合氣來增加攻擊力，然後再以熱血加強招去打倒它。打倒了基魯基魯加之後，所有的機體也會因此而回復過來，不過它會以機械型態再次出現(A點)，作戰目的亦會變成敵之全滅。這時如果玩者的超力電磁俠和V型電磁俠二機的精神力用得七七八八，那麼應該先與大隊會合，因為它會回復很多HP，所以集中力量一回合內擊倒它才化算。把敵大將加力尼消滅之後，比魯基魚美魯便會出現(B點)，不過由於只有它一台機體的關係，只要集中力量擊倒它並不太難，但要留意它在30%HP左右會撤退。

勝利條件：擊倒基魯基魯加（ギルギルガン）／敵之全滅

敗北條件：任何一部機體被擊倒／母艦被擊倒，味方全滅

獲得熟練度條件

擊倒比魯基魯美魯（ベルゲルミル）

BLAZZA LIST

強化PARTS	ブースター	350
強化PARTS	ホバークラフト	450
強化PARTS	ソーラーパネル	550
強化PARTS	對ビームコーティング	700
強化PARTS	ドンキーのパン	600
強化PARTS	プロペラントタンク	200

自軍

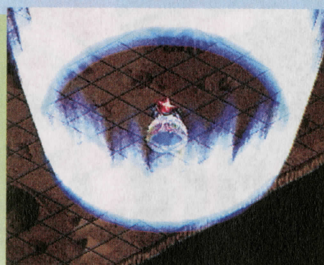
機體	駕駛員
アイアン◦ギアーLS	コトセット
ボルテスV	健一
コン◦バトラーV	豹馬
自選12機	\

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
グダ	ガレリィ	47500	41	
ギルギルガン	人工知能改	40000	41	
ゾリ╳3	人工知能改	30000	39	
ズー╳4	人工知能改	10350	39	
ゼンII╳3	人工知能改	9200	39	
サキ╳4	人工知能改	7475	39	
ザイ╳4	人工知能改	7360	39	
バド╳8	人工知能改	5750	39	
恐龍ジェット機╳5	恐龍兵士	2875	39	

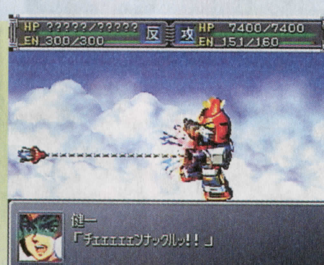
敵援軍

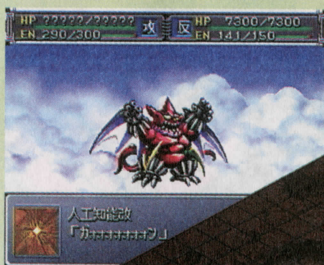
機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
メカギルギルガン	人工知能改	48000	41	ギルギルガン被擊倒
ベルゲミル	スリサズ	47500	42	グダ被擊倒













貨櫃	物件
1	大型ジェネレーター
2	バイオセンサー







text 咸旦仔

決戦II KESSEN

曹操的雄圖霸業



GAME PS GAME DATA

生產商	KOEI
售價	7800 日圓
容量	DVD-ROM X 1
記憶	131KB
發售日	發售中

PS2／SLG／對應DUAL SHOCK



第四話
長阪坡之戰

勝利條件：劉備敗走
敗北條件：曹操敗走、劉

曹操軍	劉備軍
平均士氣：83	平均士氣：83
總兵士數：72980	總兵士數：44940

政略提案

武將	提案內容	效果
荀郁	流民耕作	兵糧＋7、士氣＋3
程育	敵兵脅兵	敵兵軍心動搖，一部份士兵逃走
曹仁	訓練士兵	武將勇名、妖力上升

敵軍增援武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
孔明隊	孔明	9356	圓之陣
美三娘隊	美三娘	8674	錐之陣

出陣武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
曹操隊	曹操、曹伯	9476	蛇之陣
ヒミコ隊	ヒミコ、樂進、李典	8763	平之陣
虎稚隊	虎稚、郭嘉	8690	矢之陣
張遼隊	張遼	9246	錐之陣
荀郁隊	荀郁	8957	錐之陣
曹仁隊	曹仁、曹洪	8602	鱗之陣
夏侯霸隊	夏侯霸、程育	10005	雁之陣
于禁隊	于禁、東旋風、西旋風	9241	蛇之陣

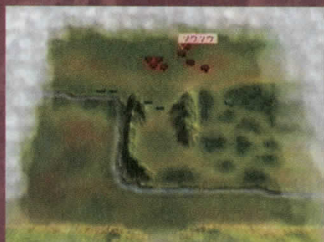
敵軍武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
劉備隊	劉備	9408	鱗之陣
關羽隊	關羽、周倉	8712	錐之陣
張飛隊	張飛、留留	8918	矢之陣
理理隊	理理	6993	牛之陣
關平隊	關平	7088	月之陣

作戰提案

張遼案

森林通道追擊，我軍將會兵分兩路追擊劉備隊，先由曹操隊、荀郁隊、于禁隊和夏侯霸隊從森林通道追擊劉備隊，接著曹仁隊、虎稚隊、張遼隊和ヒミコ隊則由中路夾擊，以防劉備隊逃到指定位置。



荀郁案

中路通道追擊，我軍將會兵分兩路追擊劉備隊，先由曹仁隊、虎稚隊、張遼隊和ヒミコ隊則從中路追擊劉備隊，接著曹操隊、荀郁隊、于禁隊和夏侯霸隊由西面通道夾擊，以防劉備隊逃到指定位置。

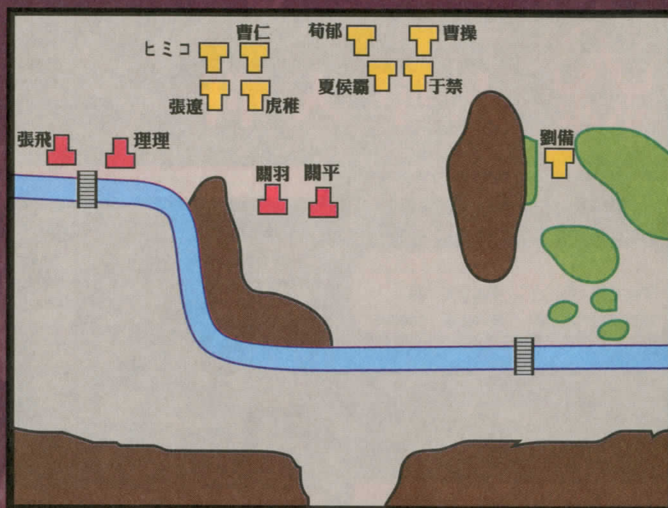


戰略要點

於博望坡之戰中取得勝利後，曹操便乘勝追擊，繼續向逃往夏口的劉備軍進擊。當曹操軍來到長阪坡的時候，再次與逃亡中的劉備軍相遇，而戰鬥亦於這裡展開。今次戰鬥除了要擊退劉備之外，還要防止他逃到地圖下方的山谷位置，因此我軍的行軍必須要比劉備隊迅速。而在今仗的兩個作戰方案之中，筆者就會選擇荀郁案，因為由森林追擊的話，我軍便會遇上敵軍佈下的萬彈雷陣，這樣我軍的軍力亦會被減弱。由中路通道追擊雖然時間較長，但能將敵軍其他部隊擊退，從而令劉備隊變成孤掌難鳴的局面。

當選定作戰方案後，戰鬥便立即展開。在戰鬥初期我軍各部隊將會根據方案的行軍路線追擊，大家可任由他們自行前進。由於我軍部隊的實力比敵軍強，因此要戰勝敵軍









部隊並不是一件難事，不過為了要盡快追上劉備隊，所以大家在戰鬥的時候，最好命各武將使用其戰術或妖術，令我軍能迅速將他們擊退，從而繼續追擊劉備隊。將敵軍部隊擊退後全軍便會自行由中路追擊，這時大家可命曹操隊、荀郁隊、于禁隊和夏侯霸隊由西面通道夾擊，這樣便能阻止劉備隊逃到地圖下方的山谷位置。

當戰鬥至30分鐘的時候敵軍孔明隊和美三娘隊將會分別以援軍身



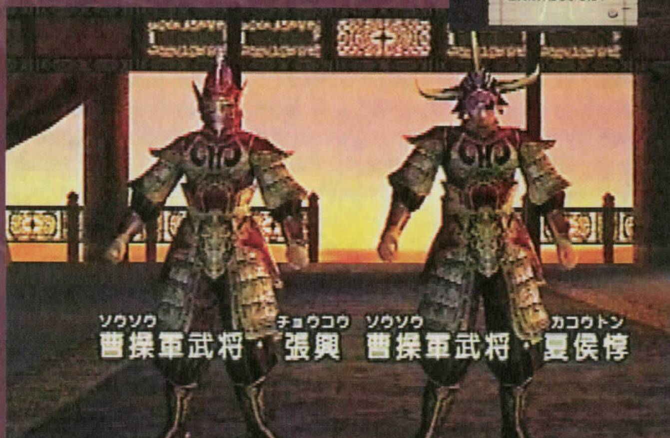


份到來增援，不過大家可以不用理會他們，因為相信這時我軍已經與劉備隊戰鬥，大家只要專心將劉備隊擊退便可完成此話。

戰後處理

戰事完結後，荀郁便會將曹操軍各種能力上升值報告，兵力上升至40、食糧上升至42、技術上升至41，張遼隊的輕槍兵升格為槍兵，曹洪隊的弩兵升格為強弩兵，另外，張興和夏侯惇進會加入我軍。







第五話 赤壁大戰

勝利條件：劉備、孫權敗走
敗北條件：曹操敗走

曹操軍	劉備軍
平均士氣：91	平均士氣：84
總兵士數：97635	總兵士數：100765

出陣武將

部隊	武將	兵力
曹操隊	曹操、曹伯、ヒミコ	10961
荀郁隊	荀郁、李典	10116
虎稚隊	虎稚、郭嘉	9242
張遼隊	張遼、	10406
張興隊	張興	8569
曹仁隊	曹仁、曹洪	8905
夏侯霸隊	夏侯霸	10889
于禁隊	于禁、東旋風、西旋風	9982
程育隊	程育、樂進	9802
夏侯惇隊	夏侯惇	8763

政略提案

武將	提案內容	效果
夏侯霸	威嚇敵軍	劉備、孫權軍士氣 - 10
程育	離間敵軍	兩軍互不信任
張遼	歌頌曹操	士氣 +10

敵軍武將

部隊	武將	兵力
劉備隊	劉備、鳳統	11497
關羽隊	關羽、關平、周倉、	10373
張飛隊	張飛、理理、留留	10739
美三娘隊	美三娘、黃忠	10030
孫麗隊	孫麗	9471
孫權隊	孫權、魯肅	12766
周瑜隊	周瑜、	11965
甘寧隊	甘寧、陸遜	12001
太史慈隊	太史慈、呂蒙	11923

敵軍增援武將

部隊	武將	兵力
孔明隊	孔明	8355

作戰提案

張遼案

孫權隊集中攻擊，我方將全軍集中攻擊孫權軍，令其聯軍的實力減弱，將其擊退後再向劉備軍攻擊

ヒミコ案

劉備隊集中攻擊，我方將全軍集中攻擊劉備軍，令其聯軍的實力減弱，將其擊退後再向孫權軍攻擊

荀郁案

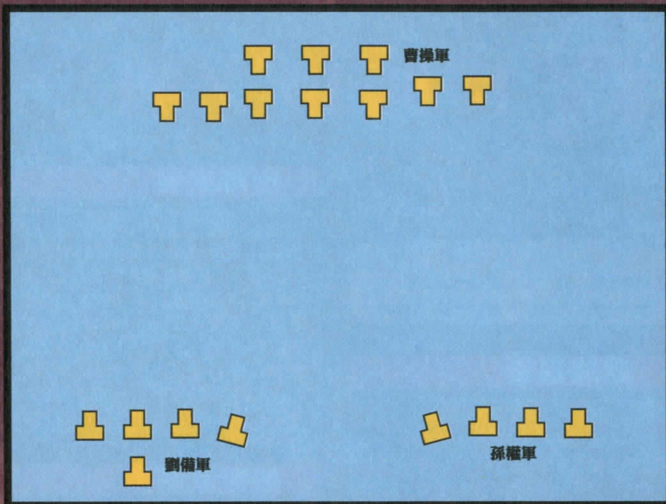
鎖連著軍艦作戰，我軍各部的戰艦將會連在一起，令我軍戰力增強，接著全軍正面迎擊敵軍。

戰略要點

劉備逃至夏口後便與吳國孫權達成協定聯合對抗曹操，以曹操的軍力當然不會害怕他們聯合起來，於是決定以壓倒性的軍力向夏口進擊，而著名的赤壁之戰亦由此而展開。今之是我軍首次在水上戰鬥，由於我軍對於水上作戰的經驗尚淺，因此在選擇作戰提案方面須要非常小心，而在三個作戰提案中筆者認為荀郁案較為實，因為將戰艦連在一起能令我軍戰力提升，對於不太懂水性的我軍非常有效，不過大











家要留意，在戰鬥時須盡快將劉備隊消滅，否則當到達一定時間敵軍的孔明便會使用妖術火燒我軍部隊。



當戰鬥開始後，大家先令我軍各部隊的距離拉開一點，因為在水上戰中是無法使用夾擊的戰術，只有包圍敵軍令其進入混亂狀態，從而減低其戰力。另外，在戰鬥中大家最好盡快將劉備隊和孫權隊消滅，因為只要將他們消滅便能完成此話。當戰鬥至45分鐘的時候，孔明便會使用妖術火燒連環船，這時我軍的軍力便會被削減三分一，而只要玩者能在45分鐘前將劉備隊擊退的話，此情節便不會出現。





戰後處理

戰事完結後，荀郁便會將曹操軍各種能力上升值報告，兵力上升至43、食糧上升至46、技術上升至51，另外，曹伯隊的騎兵升格為重裝騎兵，張遼隊的槍兵兵升格為重槍兵，程育隊的弓兵升格為長弓兵。





第六話 潼關之戰

勝利條件：馬超敗走
敗北條件：曹操敗走

曹操軍	涼州軍
平均士氣：80	平均士氣：83
總兵士數：88305	總兵士數：89133

出陣武將

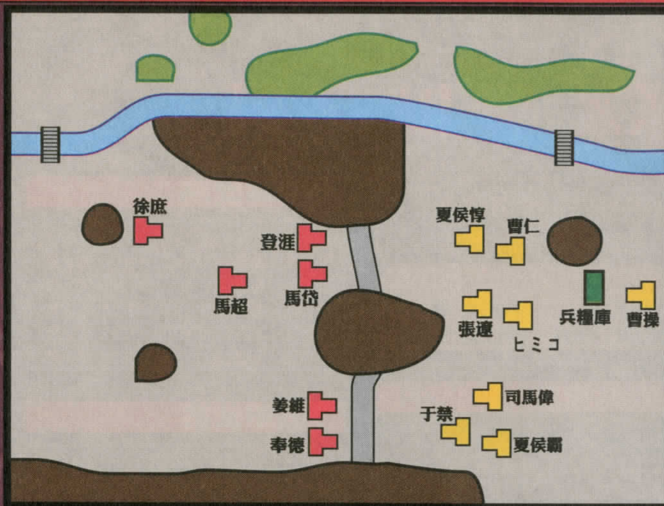
部隊	武將	兵力	基本陣形
曹操隊	曹操、曹伯	12355	鱗之陣
夏侯惇隊	夏侯惇、張興	9599	矢之陣
ヒミコ隊	ヒミコ、虎稚	10369	方之陣
張遼隊	張遼、李典、樂進	12553	鱗之陣
曹仁隊	曹仁、曹洪、程育	10887	圓之陣
夏侯霸隊	夏侯霸、荀郁	12508	矢之陣
于禁隊	于禁、東旋風、西旋風、郭嘉	10689	蛇之陣
司馬偉隊	司馬偉	9345	平之陣

政略提案

武將	提案內容	效果
張遼	敵軍補給隊襲擊	涼州軍士氣-10
曹仁	士兵訓練	武將勇名、妖力上升
夏侯霸	士兵募集	兵力+7

敵軍武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
馬超隊	馬超	15367	鶴之陣
馬岱隊	馬岱	14911	箕之陣
奉德隊	奉德	14118	勾之陣
姜維隊	姜維	15252	圓之陣
登涯隊	登涯	15478	平之陣
徐庶隊	徐庶	12508	牛之陣



作戰提案

程育案

潼關集中攻擊，我軍將會兵分兩路攻擊敵軍，張遼隊、曹仁隊、夏侯惇隊和ヒミコ隊攻擊北面關口，司馬偉隊、夏侯霸隊和于禁隊攻擊南面關口，而曹操隊則留守兵糧庫旁。

荀郁案

部隊繞道攻擊，我軍將會兵分三路攻擊敵軍，張遼隊和ヒミコ隊攻擊北面關口，曹仁隊、夏侯惇隊和司馬偉隊攻擊南面關口，荀郁隊和于禁隊從北面木橋繞道至敵軍陣地夾擊，而曹操隊則留守兵糧庫旁。

司馬偉案

誘敵出關，我軍表面將會以兵分兩路攻擊敵軍，曹操隊、張遼隊、曹仁隊、夏侯惇隊和ヒミコ隊攻擊南面關口，于禁隊從北面木橋繞道至敵軍陣地夾擊，而司馬偉隊和夏侯霸隊則伏兵於兵糧附近，引敵軍前來攻擊我軍兵糧。

戰略要點

赤壁之戰取得勝利後，正當曹操軍準備向吳國進一步進擊的時候，西涼的涼州軍竟突然起兵向長安發動攻擊，曹操見狀只好先全軍趕回許昌。當返回許昌後，涼州軍已經佔領了重要據點潼關，曹操立即出兵奪回潼關。今次我軍為了奪回重要據點潼關而發起的戰鬥，基本上敵軍的戰力與我軍相近，但由於敵軍守於要塞內，因此對我軍較為不利，所以在選擇作戰提案方面，就必須選擇一個能配合地形而作戰的提案了。而筆者今次就會選擇司馬偉案，因為此案能誘敵出關，從而令我軍能以最快速度攻入要塞之內。











當戰鬥開始時，各部隊將會根據作戰提案而自行進擊，而此時大家千萬不可命司馬偉隊和夏侯霸隊移動，因為他們移動後便會被敵軍發現，這樣便無法引誘敵軍出關了。當敵軍接近我軍兵糧庫的時候，大家便命夏侯惇隊和ヒミコ隊從北面關口進入要塞之內找尋馬超隊，只要將馬超隊擊退便可完成此話，另外，由北面木橋繞道進擊敵軍的于禁隊，在北面森林中將會遇上駐守在該處的徐庶隊，將他擊退後便立即向要塞內進發，從而做成夾擊的局面。

戰後處理

戰事完結後，荀郁便會將曹操軍各種能力上升值報告，兵力上升至47、食糧上升至51、技術上升至58，曹操隊的騎兵升格為重裝騎兵，夏侯霸的騎兵升格為重裝騎兵，虎稚隊的槍兵升格為重裝槍兵，司馬偉隊的強弩兵升格為重弩兵，張興隊的弓兵升格為長弓兵，李典隊的弓兵升格為長弓兵，樂進隊的騎兵升格為重裝騎兵，另外，馬超軍武將奉德會加入我軍。

當完成「潼關之戰」後，這時會出現三個不同攻擊路線給玩者選擇，分別是第七話「樊城之戰」、第八話「定軍山之戰」和第九話「涼州征伐」，基本上原成任何一條路線後都對故事發展沒有多大影響，只是加入我軍的新武將有些不同，因此大家可自由選擇進行那一條路線。





第七話
樊城之戰

勝利條件：關羽敗走
敗北條件：曹操敗走

曹操軍	劉備軍
平均士氣：87	平均士氣：83
總兵士數：45394	總兵士數：95210

政略提案

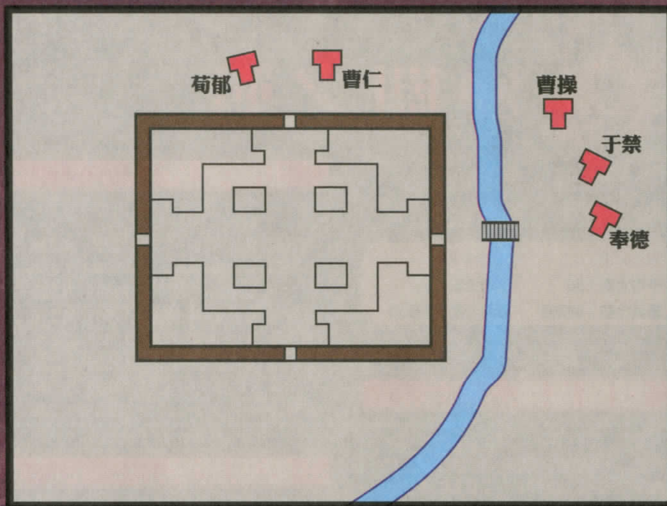
武將	提案內容	效果
荀郁	兵糧購入	兵糧+8、士氣+4
奉德	特殊部隊編成	奉德隊升格為神刀隊
于禁	虎稚修行	虎稚經驗+10、特殊技修得

出陣武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
曹操隊	曹操	13015	箕之陣
荀郁隊	荀郁	10311	雁之陣
曹仁隊	曹仁、曹洪	10726	牛之陣
于禁隊	于禁、東旋風、西旋風	11342	牛之陣
奉德隊	奉德、登涯、郭昭	19670	雁之陣

敵軍武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
關羽隊	關羽	15141	錐之陣
孫麗隊	孫麗	14574	月之陣
關平隊	關平	12873	月之陣
馬超隊	馬超	12191	鶴之陣
鳳統隊	鳳統	13892	平之陣
美三娘隊	美三娘	13440	雁之陣
周倉隊	周倉	13099	蛇之陣



作戰提案

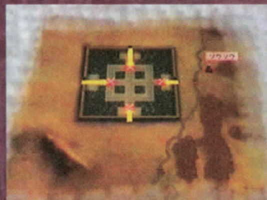
奉德案

偽裝投降，我軍一部隊先偽裝投降，而此時我軍其餘部隊立即返回城中駐守在四面城門處，接著偽裝投降的部隊便在敵軍陣地中四處破壞，令敵軍進入混亂狀態。



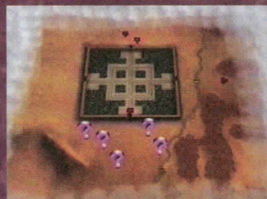
荀郁案

誘敵入城，我軍先在四面城門後佈置萬彈雷陣，接著我軍部隊便隱伏在城外等候，而曹操隊則駐守在東北面森林中，等待機會夾擊敵軍。



于禁案

潛入敵兵糧庫，首先由于禁潛入敵兵糧庫中進行破壞，令敵軍士氣和戰力下降，另外，曹仁隊將會駐守南面城門，曹操隊和荀郁隊在北面城門守候，而奉德則在東面森林截擊敵軍。



戰略要點

當曹操軍將涼州軍擊退的時候，劉備已說服劉璋加盟，並正式建立蜀國與曹操、孫權三分天下。而此時劉備軍為了鞏固實力，於是決定由關羽領兵向樊城進擊，駐守該處的奉德得知敵方大軍壓境，便立即回京請求增援。今次可說是曹操篇中較為難應付的一場戰役，由於劉備軍的戰力是我軍的一倍，因此今次的作戰提案全是較重視戰術性的方案。而在三個方案中筆者就會選擇荀郁案的「空城計」，因為此案能直接削弱敵軍的軍力，從而令相方的軍力差距拉近。









如果玩者選擇荀郁案的話，在戰鬥開始時玩所能操作的就只有曹操隊，而此時大家可先指揮曹操隊到城外東北位置守候，待敵軍中計後才向敵軍大將關羽隊進擊。當敵軍踏進我方佈下的三個萬彈雷陣後，荀郁隊和曹仁隊便會在北面出現，于禁隊和奉德隊則在東面出現，這時大家可立即命令荀郁隊和曹仁隊從北面城門進入攻擊關羽隊，而于禁隊和奉德隊則可任由他們自行移動，因為只要將關羽隊擊退便可完成此話。





戰後處理

戰事完結後，荀郁便會將曹操軍各種能力上升值報告，兵力上升至48、食糧上升至55、技術上升至62，荀郁隊的騎兵升格為重裝騎兵，曹仁隊的步兵升格為重裝步兵，郭嘉隊的步兵升格為重裝步兵，另外，荊州住人典韋會加入我軍。





第八話
定軍山之戰

勝利條件：張飛敗走
敗北條件：曹操敗走

曹操軍	劉備軍
平均士氣：81	平均士氣：79
總兵士數：62564	總兵士數：75640

出陣武將

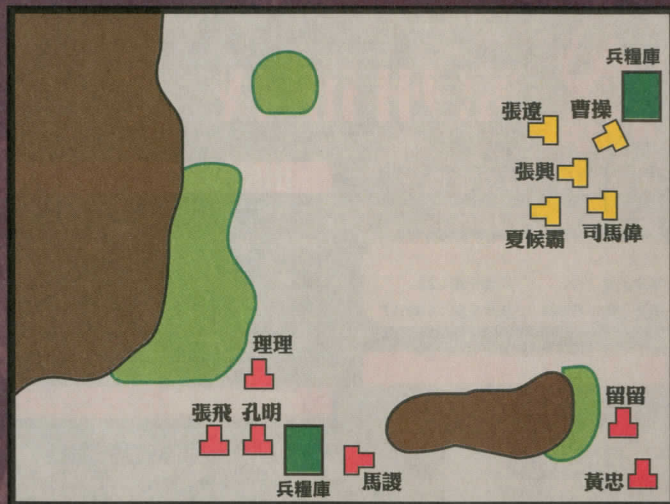
部隊	武將	兵力	基本陣形
曹操隊	曹操、荀郁	13700	鱗之陣
司馬偉隊	司馬偉	10794	圓之陣
張興隊	張興	10600	勾之陣
張遼隊	張遼、郭嘉	13877	月之陣
夏侯霸隊	夏侯霸	13593	方之陣

政略提案

武將	提案內容	效果
荀郁	兵糧購	兵糧+8、士氣+4
夏侯霸	訓練士兵	武將勇名、妖力上升
司馬偉	士兵募集	兵力+7

敵軍武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
張飛隊	張飛	13551	牛之陣
孔明隊	孔明	12984	圓之陣
理理隊	理理	11509	鱗之陣
留留隊	留留	11398	牛之陣
黃忠隊	黃忠	13892	箕之陣
馬謖隊	馬謖	12306	鶴之陣



作戰提案

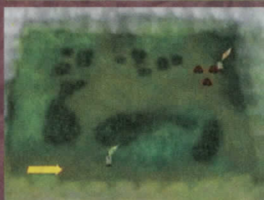
張遼案

兵分兩路進擊，我軍將會分成兩組向敵軍兵糧庫進擊，張興隊和張遼隊由北面南下進擊，司馬偉隊和夏侯霸隊由東面南下進擊，而曹操隊則駐守在兵糧庫附近，以防敵軍來襲。



司馬偉案

敵軍背後急襲，首先司馬偉隊和夏侯霸隊繞道至敵軍後方靜候，而曹操隊、張興隊和張遼隊則駐守在兵糧庫附近以防敵軍來襲，當敵軍向我方進擊時，司馬偉隊和夏侯霸隊便立即從背後突襲。



荀郁案

兵糧庫附近佈下疑兵，首先在兵糧庫附近佈下一支假部隊誘敵，另一方面夏侯霸隊、司馬偉隊、張興隊和張遼隊則由中路向敵軍進擊，而曹操隊則駐守在兵糧庫附近以防敵軍來襲。



戰略要點

劉備說服劉璋加盟，並正式建立蜀國與曹操、孫權三分天下後，便命張飛帶兵攻打曹軍的重要據點長安城，而夏侯霸得知敵軍行動後便立即回京請示，曹操為防失去重要據點，於是決定出兵於定軍山阻截敵軍進路。在今次戰鬥中雖然兩軍的兵力相當接近，不過在實力方面我軍便略勝一籌了，只要在戰鬥中多些使用戰術或妖術的話，便可輕易將敵軍擊退。在作戰提案方面令仗將會有三個提案供玩者選擇，基本上使用那一個提案都能輕易將敵軍擊退，而筆者就選擇了荀郁案，因為那支假部隊能令敵軍士氣和軍力下降。







完成作戰提案的選擇後，我軍便會在兵糧庫附近佈下一支假部隊誘敵，當敵軍接近時便被萬彈雷擊傷，這時敵軍的兵力便會被削減三分之一。另一方面夏侯霸隊、司馬偉隊、張興隊和張遼隊則由中路向敵軍進擊，不過大家最好立即命令所有部隊改由東南面的山路進擊，因為在中路的通道位佈下了萬彈雷陣，只要我軍踏進該處便會受到一定的傷害，而且還可以最快速度將敵軍兵糧庫破壞，從而令敵軍武將體力下降。







戰後處理

戰事完結後，荀郁便會將曹操軍各種能力上升值報告，兵力上升至58、食糧上升至55、技術上升至67，另外，ヒミコ隊的上級鑲兵升格為超級鑲兵，荀郁隊的騎兵兵升格為重裝騎兵，曹仁隊的步兵升格為重裝步兵，夏侯惇隊的騎兵兵升格為重裝騎兵，郭嘉隊的步兵升格為重裝步兵。





第九話
涼州征伐

勝利條件：蔡文姬敗走
敗北條件：曹操敗走

曹操軍	涼州軍
平均士氣：77	平均士氣：89
總兵士數：77624	總兵士數：100017

政略提案

武將	提案內容	效果
虎稚	確保兵糧	兵糧+8、士氣+4
程育	士兵募集	兵力+7
ヒミコ	于禁修行	于禁經驗+10、特殊技修得

出陣武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
曹操隊	曹操、荀郁	13700	蛇之陣
ヒミコ隊	ヒミコ	11372	平之陣
虎稚隊	虎稚	12532	鱗之陣
程育隊	程育、李典、樂進	14084	矢之陣
夏侯惇隊	夏侯惇	10117	鱗之陣

敵軍武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
蔡文姬隊	蔡文姬	16953	鶴之陣
馬岱隊	馬岱	15252	箕之陣
登涯隊	登涯	15819	箕之陣
假蔡文姬隊	假蔡文姬	16953	平之陣
假蔡文姬隊	假蔡文姬	16953	勾之陣
假蔡文姬隊	假蔡文姬	16953	平之陣
假蔡文姬隊	假蔡文姬	16953	平之陣

作戰提案

荀郁案

曹操單獨說得，首先我軍各部隊分別駐守兵糧庫四方，接曹操隊便單獨前往北面說服登涯加入我軍。



虎稚案

虎稚護衛前行，首先我軍各部隊分別駐守兵糧庫三方，接曹操隊便在虎稚隊保護下前往北面說服登涯加入我軍。



ヒミコ案

ヒミコ護衛前行，首先我軍各部隊分別駐守兵糧庫三方，接曹操隊便在ヒミコ隊保護下前往北面說服登涯加入我軍。



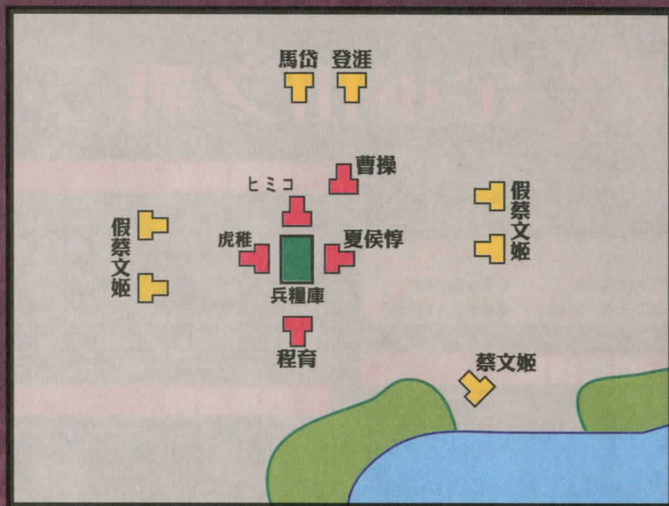
戰略要點

劉備建立了蜀國與曹操、孫權三分天下後，為了削弱曹操勢力，於是說服涼州蔡文姬一同向曹軍發動攻擊。今次由於我軍要同時應付三場戰役，因此軍力方面較為遜色，令戰鬥便得相當吃力。另外，在今次的作戰提案方面，三個提案基本上都是一樣，因此選那一個提案對戰局亦沒有多大影響，而筆者就選擇了荀郁案，雖然讓曹操隊單獨到敵陣說服登涯有點危險，但這樣卻能保留兵力守衛兵糧庫。













戰鬥開始後，曹操隊單獨到敵陣說服登涯隊加盟。登涯加盟後，敵軍大將蔡文姬隊亦從南面出現，這時守衛在兵糧庫的部隊最好不要作出任何行動，同時立命令登涯隊南下增援。當各部隊與敵軍交戰的時候，立即命令守在南面的程育隊向敵軍大將蔡文姬隊發動攻擊，因為只要將蔡文姬隊擊退便可完成此話，不過大家要緊記在戰鬥時要多些使用戰術和妖術，否則要戰勝軍力較強的敵軍實在是一件不可能的事。





戰後處理

戰事完結後，荀郁便會將曹操軍各種能力上升值報告，兵力上升至54、食糧上升至62、技術上升至，ヒミコ隊的上級孃兵升格為超級孃兵，荀郁隊的騎兵兵升格為重裝騎兵，曹仁隊的步兵升格為重裝步兵，夏侯惇隊的騎兵兵升格為重裝騎兵，郭嘉隊的步兵升格為重裝步兵，另外，蔡文姬會加入我軍。





第十話 天水之戰

勝利條件：劉備敗走
敗北條件：曹操敗走

曹操軍	劉備軍
平均士氣：85	平均士氣：84
總兵士數：109660	總兵士數：135545

政略提案

武將	提案內容	效果
張遼	訓練士兵	武將勇名、妖力上升
曹伯	新兵器開發	張遼隊配備「猛虎砲」
司馬偉	士兵耕作	兵糧+8、士氣+4

我方增援武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
郭昭隊	郭昭	10490	圓之陣

敵軍增援武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
姜維隊	姜維	12640	鱗之陣

出陣武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
曹操隊	曹操、曹伯、曹洪	13716	鱗之陣
荀郁隊	荀郁、夏侯惇	10695	錐之陣
ヒミコ隊	ヒミコ、虎稚、典韋	11845	平之陣
張遼隊	張遼、張興	13156	平之陣
李典隊	李典、樂進、郭嘉	12489	牛之陣
夏侯霸隊	夏侯霸	13015	矢之陣
于禁隊	于禁、東旋風、西旋風	11449	牛之陣
司馬偉隊	司馬偉、曹仁	10791	鶴之陣
奉德隊	奉德、程育	12504	勾之陣

敵軍武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
劉備隊	劉備、馬謖	15769	方之陣
美三娘隊	美三娘、魏延	14893	雁之陣
關羽隊	關羽、關平、周倉	16900	鱗之陣
張飛隊	張飛、理理、留留	14838	牛之陣
孔明隊	孔明	13892	鶴之陣
鳳統隊	鳳統、孫麗	15667	箕之陣
馬超隊	馬超、馬岱	13534	錐之陣
趙雲隊	趙雲	15252	平之陣
黃忠隊	黃忠	14800	箕之陣

新增戰力



在政略提案中如果選擇曹伯之新兵器開發的話，他便會為軍隊發明了一種新武器「猛虎砲」，此武器能在平原上遠距離攻擊敵軍部隊，往往能令敵軍部隊受到極大的傷害，對於戰鬥來說實是一件殺傷力非常巨大的武器，而在此話中將配備於張遼隊之中。

作戰提案

荀郁案

曹操隊守護，我軍將會以曹操隊為中心，各部隊圍成一個圓形守衛曹操隊和迎擊敵軍，而兵糧庫則設置在東北面森林附近。

司馬偉案

兵分兩路迎擊，我軍部隊將會分成兩組，荀郁隊、于禁隊和夏侯霸隊於東面守候，ヒミコ隊、司馬偉隊和張遼隊於西面守候，而曹操隊、奉德隊和李典隊則留在後方支援。

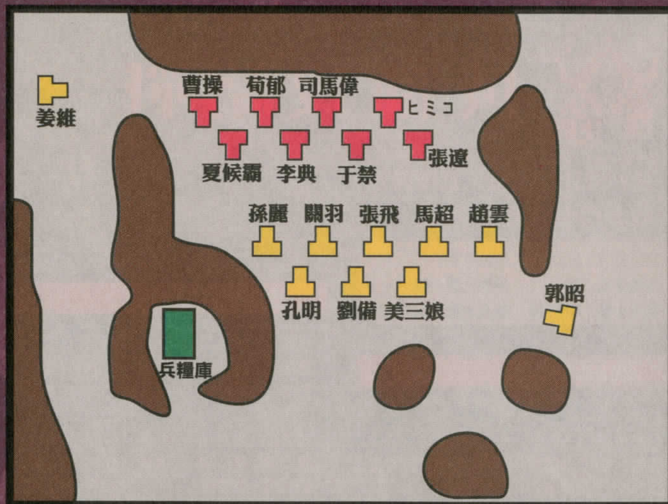
夏侯霸案

正面守候，我軍部隊將會全部配置在版圖中心位置，正面迎擊敵軍，而曹操隊則會留在後方以便支援。

戰略要點



曹操將劉備軍和涼州軍的進擊瓦解後，曹操便回京推翻漢帝自立為皇，並正式建立了魏國踏上他雄圖霸業的第一步。劉備為了從曹操手中搶回貂蟬，於是決揮軍由天水直搗長安，曹操又豈會坐視不理，





就這樣蜀魏對決的前哨戰便由此而展開。由於今次劉備將會全軍總動員向我軍來襲，因此三個作戰提案都會以防守為主，而在三個提案中筆者就認為司馬偉案較為實用，因為兵分兩路來守候能令敵軍戰力分散，從而令我軍能逐一擊破敵軍。

戰鬥開始時，我軍部隊便會南下迎擊敵軍，此時大家可先調派後方的奉德隊和李典隊從東北面的山道繞到至敵軍後方夾擊，另外，在戰鬥期間各部隊最好盡量靠近行動，以防被敵軍有機會夾機我軍部隊。當戰鬥至30分鐘的時候，敵軍武將姜維將會以援軍身份從西北面到來增援，同時間我軍武將郭昭亦會以援軍身份從東南面到來增援。此時大家可立即命令郭昭隊和奉德隊向敵軍後方的劉備隊夾擊，只要將劉備隊擊退便可完成此話。另外大家還可命令李典隊到南面森林找尋敵軍兵糧庫並進行破壞，這樣便可令敵軍士氣以及兵力大減。



戰後處理

戰事完結後，荀郁便會將曹操軍各種能力上升值報告，兵力上升至53、食糧上升至62、技術上升至71，另外，ヒミコ隊的上級鑲兵升格為超級鑲兵，于禁隊的上級鑲兵升格為超級鑲兵，東旋風隊的上級鑲兵升格為超級鑲兵，西旋風隊的上級弓鑲兵升格為超級弓鑲兵，夏侯惇隊的騎兵升格為重裝騎兵，典韋隊的槍兵升格為重裝槍兵，曹洪隊的強弩兵升格為重弩兵，郭昭隊的弓兵升格為長弓兵。





第十一話

成都攻略戰

勝利條件：劉備、劉璋敗走
敗北條件：曹操敗走

曹操軍	劉備軍
平均士氣：79	平均士氣：82
總兵士數：136125	總兵士數：143832

政略提案

武將	提案內容	效果
荀郁	敵兵說得	敵軍兵力 - 10
曹伯	新兵器開發	夏侯霸隊「雷擊車」配備
司馬偉	士兵募集	兵力+8

敵方增援武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
祝融隊	祝融、兀突骨	17902	箕之陣

新增戰力

在政略提案中如果選擇曹伯之新兵器開發的話，他便會為軍隊發明了一種新武器「雷擊車」，此武器能在攻城時作遠距離攻擊敵軍部隊，往往能令敵軍部隊受到極大的傷害，從而削弱敵軍的防守力，對於攻城戰來說實是一件非常實用的武器，而在此話中將配備於夏侯霸隊之中。



出陣武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
曹操隊	曹操、曹伯、曹洪	15091	月之陣
荀郁隊	荀郁、夏侯惇	12010	錐之陣
ヒミコ隊	ヒミコ、虎稚	12899	方之陣
張遼隊	張遼、張興、郭嘉	14498	月之陣
曹仁隊	曹仁、李典、樂進	14646	圓之陣
夏侯霸隊	夏侯霸	14270	雁之陣
于禁隊	于禁、東旋風、西旋風	12824	蛇之陣
郭昭隊	郭昭	12821	圓之陣
司馬偉隊	司馬偉	13110	蛇之陣
奉德隊	奉德、程育、典韋	13956	勾之陣

敵軍武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
劉備隊	劉備、美三娘、鳳統	17776	平之陣
劉璋隊	劉璋、法正	15802	圓之陣
關羽隊	關羽、關平、周倉	17894	鱗之陣
張飛隊	張飛、理理、留留	16561	平之陣
孔明隊	孔明、黃忠、馬謖	16318	鶴之陣
趙雲隊	趙雲、孫麗、姜維	17322	平之陣
馬超隊	馬超、馬岱、魏延	15991	鶴之陣
張任隊	張任	13440	平之陣
嚴顏隊	嚴顏、吳偉	13405	勾之陣

作戰提案

張遼案

與敵軍武將一騎討，首先張遼隊會在開始時到北面城門挑釁敵軍一騎討，戰勝後，趁敵軍士氣低落，於是我軍便立即向四面城門發動攻擊。

荀郁案

偽裝劉備軍，開始時我軍假裝兵分三路向北門、東門和南門發動攻擊，當荀郁隊和夏侯霸隊到達南門附近後，立即偽裝成劉備軍從西面城門進入城內，並在城內向敵軍發動攻擊。

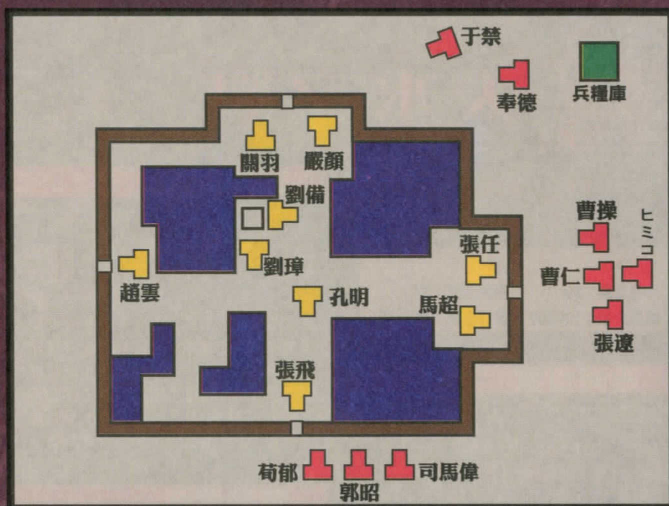
司馬偉案

發放假消息，首先我軍在開戰前發放假消息給張飛隊和張任隊，當他們離開城門後，我軍便立即兵分兩路向東門和南門發動攻擊。

戰略要點



「天水之戰」取得勝利後，曹操為了一舉將劉備消滅，於是決定乘勝追擊南下向敵軍重要城池「成都」發動攻擊，而此時劉備和劉璋明白相方實力相差太遠，最後決定放棄「葭萌關」死守城池，就這樣一場最強的攻防戰便由此













而戰開。在開戰前首先選定一個作戰的方案，在三個方案中筆者就選擇了司馬偉案，因為此案能引開守護城門的部隊，從而令我軍能迅速攻入城內，而且發放假消息的對象是較為單純的張飛和張任二人，成功機會特別高。

當戰鬥開始時，張飛隊和張任隊便會因假消息而離開城門，此時我軍便會立即向東門和南門發動攻擊，由於沒有駐守部隊相信十分容易便可將城門擊破。這個時候大家首先命令北面的夏侯霸隊和曹仁隊在北門附近守候，千萬不要向東門作出任何攻勢，因為北門的防守力十強，而且駐守在北門附近的嚴顏隊會不斷向攻擊城門的部隊攻擊，胡亂向北門攻擊只有死路一條。當部隊將東面和南面的城門擊破後，大家可命於南門進入的其中兩支部隊繞道到皇宮處攻擊劉璋隊和劉備隊，而另外的一支部隊則從後方突擊張飛隊。當戰鬥至15分鐘的時候，敵軍武將祝融便會以援軍身份到來增援，此時大家可命在東門等候的部隊南下截擊。





戰後處理

戰事完結後，荀郁便會將曹操軍各種能力上升值報告，兵力上升至65、食糧上升至69、技術上升至80，另外，曹操隊的重裝騎兵升格為精銳騎兵，張遼隊的重裝槍兵升格為鐵甲槍兵，曹伯隊的重裝騎兵升格為精銳騎兵。





第十二話
武昌之戰

勝利條件：孫權敗走
敗北條件：曹操敗走

曹操軍	孫權軍
平均士氣：85	平均士氣：83
總兵士數：118209	總兵士數：114710

出陣武將

部隊	武將	兵力
曹操隊	曹操、曹伯、曹洪	14669
荀郁隊	荀郁、于禁、東旋風、西旋風	13568
張遼隊	張遼、夏侯惇	15165
曹仁隊	曹仁、虎稚	14567
夏侯霸隊	夏侯霸、張興、典韋	15014
程育隊	程育、郭昭	15437
司馬偉隊	司馬偉、李典、樂進	14352
奉德隊	奉德、郭嘉	15437

政略提案

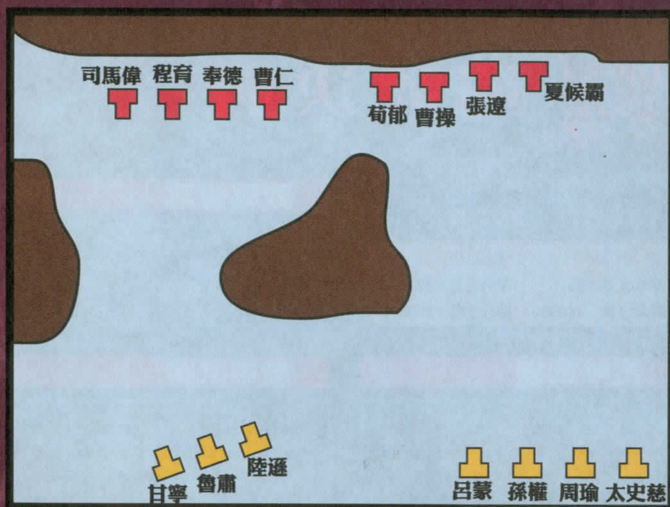
武將	提案內容	效果
荀郁	敵兵說得	敵軍兵力 - 10
奉德	訓練士兵	武將勇名、妖力上升
司馬偉	特殊部隊編成	張遼隊升格為青州兵

敵軍武將

部隊	武將	兵力
孫權隊	孫權	17068
甘寧隊	甘寧	15708
呂蒙隊	呂蒙	16045
陸遜隊	陸遜	14459
太史慈隊	太史慈	18087
魯肅隊	魯肅	16275
周瑜隊	周瑜	17068

敵軍增援武將

部隊	武將	兵力
孫麗隊	孫麗	17861



作戰提案

程育案

誘敵至水底雷處，首先我軍在東面佈下數個水底雷陣，接著我軍大部份部隊將會移動至水底雷陣後方誘敵前來，而另一方面曹仁隊和程育隊則從西側繞道至敵軍後方突襲。

荀郁案

主力由西側進擊，首先我軍在東面佈下數個水底雷陣，接著我軍大部份部隊將會從西側繞道攻擊敵軍，而另一方面曹操隊和荀郁隊則留守在水底雷陣後方誘敵前來。

司馬偉案

兵分兩路迎擊，首先我軍在西面主要通道佈下數個水底雷陣，接著我軍將會分成兩組從東西兩面迎擊敵軍，奉德隊、程育隊、司馬偉隊和曹仁隊負責西面迎擊，曹操隊、荀郁隊夏侯霸隊和張遼隊負責東面迎擊。

戰略要點

曹操攻陷成都後，劉備便慌忙逃往「白帝城」，而曹操亦得勢不饒人繼續追擊劉備軍，並將「白帝城」重重包圍著。就在此時孫權趁曹操集中圍攻劉備軍，便揮軍向魏國邊境「武昌」發動攻擊，這樣魏吳決戰便由此而展開。雖然今仗要面對吳國十萬大軍，但由於我軍各部隊的實力都遠比敵軍強，因此要取得勝利實在易如反掌，不過在選擇作戰提案方面亦不能草率了事，否則可能會導致一敗徙地。而在三個作戰提案中筆者就會選較為實際的司馬偉案了，因為此案除了能分









散敵軍戰力之外，還能利用水底雷陣削弱敵方軍力，可謂一個一舉兩得的提案。

當戰鬥開始時，大家可任由各部隊自行移動，不過大家要留意負責迎擊西面的奉德隊、程育隊、司馬偉隊和曹仁隊，小心控制他們的路線不要超越水底雷陣，否則便會失去水底雷陣應有的效用。而另一方面，由於孫權隊戰鬥初期並不會主動向我軍進擊的關係，因而令東面部隊能做成四對三的局面，而此時大家先要急於向孫權隊發動攻擊，盡量利用多出來的那支部隊包圍敵軍令其進入混亂狀態，從而能迅速擊退敵軍部隊。當戰鬥至10分鐘的時候，劉備軍武將孫麗會以援軍的身份到來增援。









戰後處理

戰事完結後，荀郁便會將曹操軍各種能力上升值報告，兵力上升至69、食糧上升至73、技術上升至86，另外，夏侯霸隊的重裝騎兵升格為精銳騎兵，曹仁隊的重裝步兵升格為鐵甲步兵，虎稚隊的重裝槍兵升格為鐵甲槍兵，李典隊的長弓兵升格為狙擊兵，樂進隊的重裝騎兵升格為精銳騎兵，郭昭隊的長弓兵升格為狙擊兵。





第十三話

蜀魏決戰

勝利條件：劉備敗走
敗北條件：曹操敗走

曹操軍	劉備軍
平均士氣：83	平均士氣：83
總兵士數：146984	總兵士數：203343

政略提案

武將	提案內容	效果
荀郁	敵兵說得	敵軍兵力 - 10
程育	接受兵糧奉獻	兵糧+10、士氣+5
司馬偉	士兵募集	兵力+8

出陣武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
曹操隊	曹操、曹伯、荀郁	17138	箕之陣
郭昭隊	郭昭、張興、曹洪	15763	方之陣
虎稚隊	虎稚	15624	矢之陣
張遼隊	張遼、李典、樂進	17585	錐之陣
曹仁隊	曹仁、郭嘉	16031	圓之陣
夏侯霸隊	夏侯霸	16107	矢之陣
于禁隊	于禁、東旋風、西旋風	15364	牛之陣
司馬偉隊	司馬偉、夏侯惇	15368	鶴之陣
奉德隊	奉德、程育、典韋	18004	勾之陣
ヒミコ隊	ヒミコ	12049	平之陣

敵軍武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
劉備隊	劉備、鳳統	19875	圓之陣
關羽隊	關羽、關平、周倉	20298	月之陣
張飛隊	張飛、理理、留留	19820	牛之陣
孔明隊	孔明	17499	雁之陣
馬超隊	馬超、馬岱	17205	鶴之陣
美三娘隊	美三娘、孫麗	18998	錐之陣
趙雲隊	趙雲、馬謖	19016	箕之陣
黃忠隊	黃忠、嚴顏	17898	勾之陣
徐庶隊	徐庶、魏延	16527	方之陣
姜維隊	姜維、法正	15853	鱗之陣

作戰提案

荀郁案

決戰之布陣，我軍部隊將會全部配置在版圖中央正面迎擊敵軍，而曹操隊則會到山谷上說服ヒミコ。



戰略要點

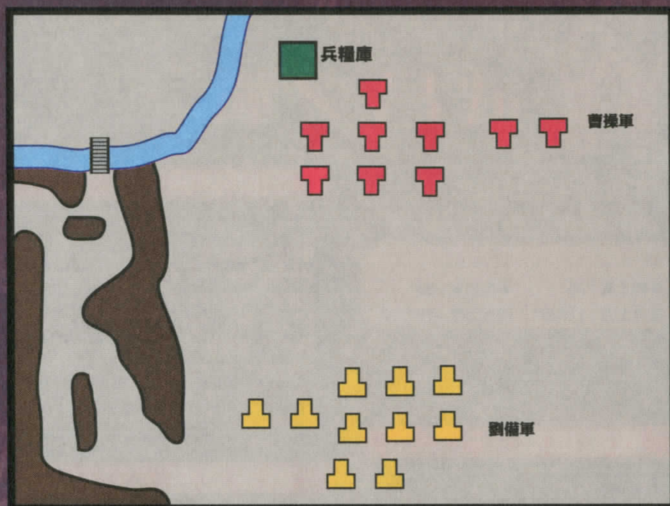
曹操將孫權擊敗後，孫權便降伏於曹操軍下，而吳國領地亦全部收歸魏國所有。就在此時被困於白帝城的劉備軍卻突然消聲匿跡，曹操派出大量探子找尋下，最後終於發現劉備軍已逃往徐州城，並正在招兵買馬準備與曹操決一勝負。曹操得知劉備所在後便立即揮兵全軍北上進擊，而劉備亦結集一班不滿曹操之士與其對抗，兩雄最後之對決便立即戰開。而今次的作戰提案就只有荀郁案一個，這就說明了今仗是一場純實力之戰。單以兵力來看兩軍的差距也相當遠，胡亂向敵軍進擊的話，相信吃虧的會是我軍，因此大家要留意清楚敵軍的行動方向才命令各部隊的行動。













當戰鬥開始時，司馬偉會發現天上出現異象，相信是由ヒミコ做成的，於是曹操決定到山上找尋ヒミコ。而此時我軍其他部隊將會根據作戰提案自行移動，不過大家不要完全依靠他們的行軍路線，因為他們的行軍路線十分容易被敵軍夾擊的，所以大家最好盡量命各部隊以兩隊一組迎擊，從而防止被敵軍夾擊。當曹操隊來到山上的圓圈位置時，荀郁便會與ヒミコ上演一場妖術大戰，之後ヒミコ便會再次加入我軍，而這個時候相信劉備隊和孔明隊已退回兵糧庫附近守候，如果我軍已將敵軍一部份部隊擊退的話，大家可立即命兵力和體力較完整的部隊南下向劉備隊進擊，只要將劉備隊擊退便可完成此話，不過大家要小心被劉備隊和孔明隊夾擊，盡量以兩隊一同南下為妙。









WORLD SOCCER ウイニングイレブン Winning Eleven 5

重點知識篇 防守篇

TEXT：MARKS & 咸旦仔

GAME PS GAME DATA	
發售商	KONAMI
售價	開放價格
容量	CD-ROM
記憶	108KB
發售日	3月15日

PS2/SPT/8P/

各位看完上期的攻擊篇之後，是不是對自己攻擊篇的技功有很大的改進呢？既然有進攻，當然亦會有防守方面的講解，希望今次亦會令大家在防守方面有所進步。此外，今期更會為大家講解斬角球和短距離罰球兩者的入球方面。不過講解兩者並不是本人，而是對角球和罰球十分有心得PS編輯，因為他本人經常以這兩個入球方式贏筆者，所以各位就可以在各方向都得到不同的講解了。



換人防守

換人可算是這系列最重要的防守要點，而按R1掣就可以轉換至其他球員。不過要怎樣可以做到最好的換人效果才是最重要，因為各位可能往往更換錯人，而弄出一些空位給對方一個入球機會，所以這是需要最先學懂的技巧。首先需要知道11個球員都會站在不同的位置，利用這點去換一個位置最近對方盤球的球員，來避免被對方拉開空位，而最好利用就是中場的球員。此外，更可利用壓迫對方往其他球員來製造「人肉三文治」。



封位

第二個需要知道的技巧就是封位，這個技巧的作用是阻礙和攔截對方攻擊。首先當己方球員與對方盤球球員仍有一段距離時，便可以控制己方球員跑到對方想交波的球員和盤球球員之間的位置，從而妨礙對方想進行的攻擊計劃，而且對方傳送時更亦可在中途截球來進行反擊。



防轉身突破

在上期亦大家了轉身突破的技巧，而今次就講解阻止對方轉身突破的技巧，因為對方使用轉身突破的位置有機會是禁區前，而被對方突破會有失球的危險，所以同樣需要知道的。首先當對方有轉身的動作時，就控制最近的球員稍稍走後，令對方球員面向己方球員，而奪球之餘亦可瓦解對方的進攻機會。此外，這種技巧亦用於對方禁區，當對方急於轉身解圍時，可利用這技巧來製造進攻機會，因此防轉身亦是一種進攻技巧。



阻礙反擊

有很多時因為自己的推進攻擊，令後防只有兩、三個防守後員，而分分鐘給對方一個入球機會，所以怎樣阻礙對方一時的反擊亦十分重要。在對方進行反擊時，不要立刻衝去攔截對方，若果被突破就會失去防守的球員。首先控制防守球員向後跑與對方盤球球員保持一定距離，令對方不敢直接向前突破，從而拖延對方來增加己方球員回防的時間。

門將出迎

當對方成功突破後防時，除了後防球員使用鏟球攔截之外，亦可按△掣指示守門員出迎攔截，而可製成雙重的攔截效果。可是在只剩門將時，有機會被對方的「凹」射射入，而對手通常都會看看畫面下的地圖，門將是否出迎，因此各位可令門將走出一點，一來可以誘敵使用「凹」射，二來趁對方盤球離腳或接球的一刻出迎。此外，如對方前鋒是巴迪高、古華特等頭鎚了得的球員時，就要趁對方在邊線傳中的時間出迎接球，從而防止對方的頭鎚攻擊。





基本頭鎚攻門

在遊戲中攻門的方法可謂多不勝數，然而由於今次遊戲的射球難度比之前的系列提高了不小，因而大家往往會在臨門一腳「撻Q」，當用腳射來射去都射唔入的時候，便唯有轉用高空攻勢，但有朋友說本作的頭鎚非常難用呢！其實如何利用頭鎚來攻門，亦又有另一番學問的。許多有玩開上集的朋友來到今集時，都會使用回上集中將射手移前或移後來頭鎚攻門的方法，雖然仍能取得入球，但入球率卻不足一成，有人就話這只是射手能力問題，當然多少也會有些影響，不過最主要的仍是玩者的操控方法，其實在今集中當大家從兩翼傳中頭鎚攻門的時候，玩者根本不用控制射手的位置的，只要在傳中後按著L1和╳鍵之後再按□便可，基本上此方法的入球率可高達七成。當然大家亦要留意各球員的位置而選擇出波的位置啦！





高深頭鎚技

剛才已說過基本的頭鎚攻門方法，相信大家使用後都會說「就是這麼簡單！」，如果只是要提高入球率的話就是這麼簡單！不過對於一班喜歡挑戰高難度的朋友又怎會那麼容易滿足呢！既然如此筆者便將更加高深頭鎚技術告知大家吧！其實在使用高空攻勢時除了注意各攻擊球員的位置之外，出波的位置亦是相當重要的，如在兩翼推進時大家出波的位置究竟在那裡最好呢！而筆者可大膽說「是沒有的」，為何這樣說，因為在推進時各攻擊球員和敵方防守球員的位置每次都是不同的，大家只有根據畫面下方的全體圖來決定，如攻擊球員比防守球員多的時候大家可提早出波，或防守球員比攻擊球員多的時候大家可推深點才出波，好讓攻擊球員能走至更空的位置。而在頭鎚攻門時除了傳中後按著L1和╳鍵之後再按□攻門之外，當頂頭鎚時大家還可按左右鍵控制射出的方向，從而令射手能頂向較易射入的位置。





角球

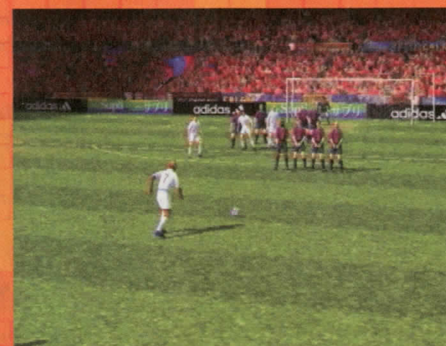
無論在玩實或遊戲世界裡，角球在足球比賽中可說是必定會出現的，而如何將角球轉化成入球就有點難度了。在遊戲中除了要留意出波的力度外，還要留意各球員的位置，看來好像非常複雜，但只能把握到當中的技術，要取得入球亦不是一件難事。其實方法亦非常簡單，首先將控制全隊攻防能力的指令捧推至全員攻擊的位置，令全隊球員壓前，這樣就算讓對手解圍亦能立即搶回皮球，並在可行情況下放出冷箭射門。而在出波力度方面，首先大家要考慮傳至那一個位置，如要傳往遠柱的話，力度就須要按至約三分二了。另外，大家傳球前亦要留意各球員的走動位置，不要胡亂傳出便算數，先看清楚球員走動的位置，當看見有球員走至較空擋的位置時便立即傳出，而使用頭鎚攻擊的方法已在上文介紹了。

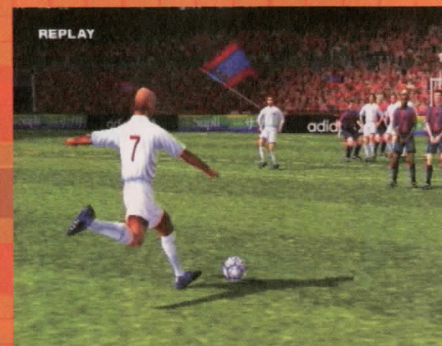




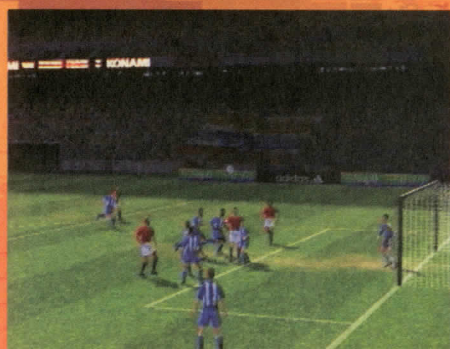
死球處理

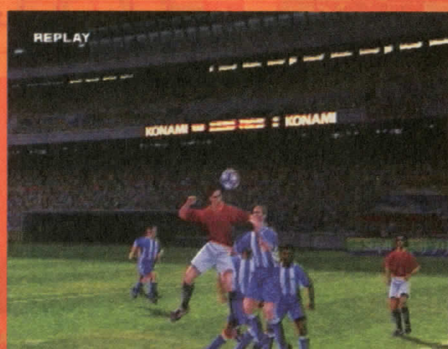
相信許多朋友在上集中已成為了一位出色的死球專家吧！其實死球在現實或遊戲裡都是能取得入球的重要機會，而今次遊戲中死球的處理方法基本上與上集相同，大家都是先看著人牆的位置來決定射球的方向，不過在今集中大家要留意的是處理死球者是誰來決定所使用的力度。有朋友會問怎樣看人牆的位置來決定射球的方向，首先大家要留意對方所排出人牆的人數，因為人數會直接影響角度的，如排出４人人牆時，大家便要將方向移至近柱貼著最開人牆來施射(圖1)。而除了直接施射之外，大家亦可選擇傳入禁區再射門，當然這個方法的難度會比較高，首先大家要找出一個空位較多的隊友，接著在根據他所在位置來決定以地波傳出或高空波傳出，如空位較多的隊友在禁區外的話，大家可選擇以地波傳球給他再進行施射。

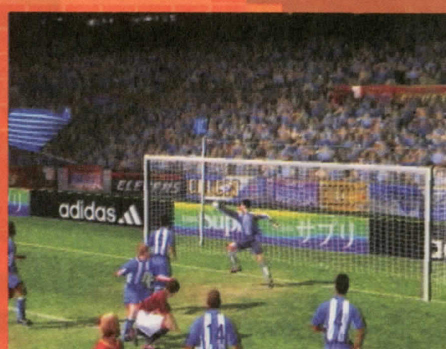




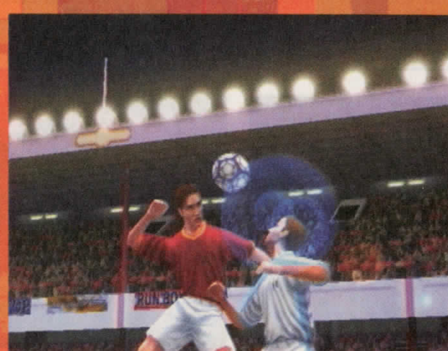



KONAMI


REPLAY
KONAMI
KONAMI


adidas


REPLAY
RUN BOYS RUN
adidas
KONAMI




REPLAY
adidas


adidas


REPLAY


REPLAY


REPLAY
adidas
KCET


REPLAY
adidas


REPLAY



風のクロノア2 ~世界が望んだ忘れもの~

GAME PS GAME DATA	
生產商	NAMCO
售價	6800 日圓
容量	GD-ROM 一
記憶	370KB 以上
發售日	發售中

PS2/ACT/對應 ANALOG

風之古羅洛亞2 ~世界希望忘記的東西~

夢之黑旅人 LUNARDIA 遊記最終回

VISION GUIDE 舞台攻略

TEXT：小悠













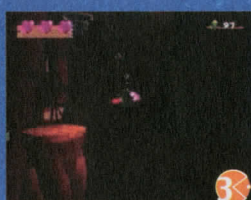
哀傷之國~於日落下沈睡之地~

在古羅洛亞和莉奧娜的合作之下，終於成功將方舟爆破擊沈了！可是已經太遲，通向沈睡了那哀傷之國的道路已經被打開了。他們一行人由淚之海的底來到哀傷之國，這是一個終日被日落的晚霞掩蓋著的黃昏之地。「這裡便是第五個國了嗎？」身受重傷的莉奧娜說已經沒有任何辦法將這裡再度封印，現在唯一可以做的便是去打倒那個哀傷和失落的源頭．哀傷之王了，否則還是沒有真正把世界拯救。可是身受重傷的她只能慢慢地從後追上，古羅洛亞為了打倒那個哀傷之王便步進這個被遺忘的國度……

CHECK POINT



















1. 首先是需要利用那個上升飛行道具飛在那個上升彈附近，在到了一定的高度時拋出飛行道具去立即捉住上升彈。不要以為這個動作是十分簡單的東西，如果時間掌握得不好，十多次也是捉不到上升彈呢！
2. 在利用高跳台進行高跳躍的時候請玩者小心看看下一個高跳台在那兒，因為第二個高跳台是會走動的，萬一失手踏不中的話便要盡快控制回到起初的跳再跳一次。
3. 在跳起捉住了敵人的同時立即拋下作出二段跳，這個已經是遊戲後半部的基本技巧來。玩者必須要在跳躍之中學習以最快的速度作反應呢！因為越來越多的解謎是需要這樣才可以過。
4. 這個門的開法是在一瞬間打擊三個在右側的掣，首先是跳上最上層……
5. 在到達最上層的時候立即捉住左面的敵人拋向右側的掣去，如事者便往下一層又立即捉住上面的敵人拋向右側的掣去，然後再快速地往地下立即捉住敵人拋向右側的掣去。
6. 如果能成功快而準地打中所有目標門便開放了呢！這個門主要是考考玩者的反應，在一瞬間作快而準的拋擲是一件不容易的事來。
7. 在兩個巨人踫面的一刻利用波波球作跳躍跳過它們，這樣便可以成功擺脫它們了。
8. 先攻擊它們為它們解甲，這樣便可以打破它們出水晶。再速速吃了鏡之精來拿水晶便大量增加水晶數目了，之後跳上頂取鎖匙開左面地下的門便 OK 。
9. 本遊戲之中筆者認為最高難度的解謎！玩者的目標是利用紅光彈去打破地上的紅水晶。可是要得到紅光彈便必須利用晶體敵人攻擊其他敵人三次之後才會出現，而這裡的確有三個可攻擊目標。但是難度所在便是如何可以在手中沒有東西的情況下上到頂樓攻擊第三隻敵人呢？首先玩者當然要捉住晶體敵人，攻擊最右側的那個先……



10. 再在那個飛上飛下的傢伙飛到最低的一瞬間跳在它的上空作二段跳！這個是第一關鍵，因為向下拋出擊中它的一剎那古羅洛亞的手是空的。這時候玩者便需要神速地進行下一個動作……

11. 這個二段跳的目標是那個旋風，借旋風之力飛上更上的波波球。這時候剛才拋擲出的光球應該未回到古羅洛亞手中，在這個空手的情況之下便可以立即捉住波波球再跳上頂……

12. E難度動作完成~~~之後待光球回到手中時攻擊第三隻敵人便成功取紅光球，這樣便可以打破地下的紅水晶了。

13. 這裡便是「死亡空中迴旋梯」了，小心一點作上下跳躍和空中游泳便沒有事。

被遺忘的道路～為了去幫助著誰～

經過了這個黃昏之城之後便來到一條有如無盡一般的陰暗走廊，這時候古羅洛亞和羅羅聽到了一把夢之聲：「救救我…救救我……」。羅羅和波古加終於知道原來古羅洛亞一直所說有人求救便是這把聲音，可是大家也不知道這把聲音是出自那兒。為了打倒哀傷之王便必須通過這條走廊，而在那邊的盡頭可能會找到求救的答案。於是波古加再拿出這塊滑板出來，與大家一起前進。



CHECK POINT

14. 在途中必須捉住一個敵人來在手中，因為這個多也是用來作二段跳上隱藏台階拿星之碎片。

15. 注意這個第二段路是全個圓也是路來的，玩者要小心左右走位來過去。
這個第三段路是一條超窄的路來，玩者是要拉後方向掣來操縱古羅洛亞慢慢走才行。

16. 在第四段路的時候左側是有一段隱藏的路去拿東西的。



哀傷之王～開始至終結之時～





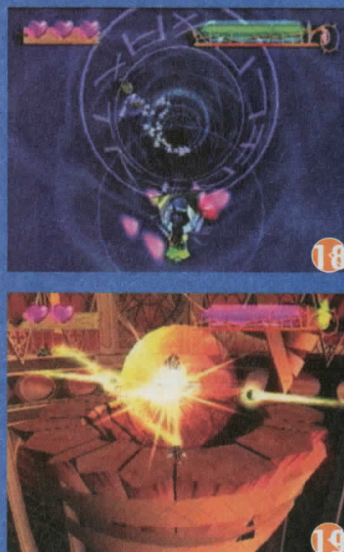


終於也來到最後的地方了，在一眾人對面的便是傳說中那個哀傷之王。他好像一早已經知道古羅洛亞會到來一樣，而且也知道大家的目的是將自己打倒。在羅羅質問他為什麼第五個鐘會出現的時候，他說第五個鐘一直也是存在的，只是人們沒有看到。第五個鐘和這個哀傷之國是一樣，在起初的時候已經存在。因為世界的人們有望忘記哀傷，而方舟是發放哀傷的源頭，人們便廢棄了它……而且將哀傷之鐘封印在古莉亞女神像之內。那個被遺忘的國家也隨著鐘的封印，而埋沒在「淚」之下。可是哀傷之王是不同的，方舟不是為了發放哀傷，我們也是為了拯救自己的國家。「歡迎啊，夢之黑旅人」這時候巴古斯突然在他們背後出現！可是又消失了……原來一直在引導古羅洛亞來到的便是哀傷之王。「沒有哀傷的世界也只是缺憾的，消失掉去吧。為了這樣便帶夢見的你來到這兒…！」在第一次的戰鬥之後哀傷之王說：「你們真的那麼想忘記哀傷嗎？」「太天真了！你認為只有你一個人會哀傷的嗎？」莉奧娜趕到來了。「你看看吧！這裡也有哀傷啊，便是在我的心裡。」這時候她將自己魔法環的力量傳給古羅洛亞，而哀傷之王也忌狂起來了。一切也完結了，為了使哀傷之王得到拯救，古羅洛亞打響了哀傷之鐘，令世界的人得到哀傷和憐憫人的心。而哀傷之王化成了Elemental，那把一直在呼喚古羅洛亞的便是他了……希望夢之黑旅人能拯救世界的也是他。「不能逃避的，也不需要逃避……世界是不可以忘掉哀傷的。能看到你的哀傷的，還有我們。」古羅洛亞對他說。最後羅羅在萬般捨不得之下，看著古羅洛亞回去原來的世界。而自己則重新開始為得到巫女的資格努力，LUNARDIA的物語來到這兒也正式完結。

CHECK POINT

18. 基本上是十分簡單，和打從鳥時是一樣的。捉住它放出來的敵人向它作出攻擊便可以了，不過這裡要小心的是全圓空間和捉敵人必須通過無數針刺的路。

19. 打第二次的時候是要利用它的抓，捉住攻擊它身上那些放雷射光的球。在打到它的HP剩下三份之一，便會將一切的速度加快！大家只要小心一點便OK的了。



發行商：工畫堂STUDIO
遊戲性質：SLG
發售日：發售中
系統要求：64MB RAM／JWindows 95／98／2000／Me



指極星 POINTERS

text by：A・WEISSZWERG・BO

The two stars in the Big Dipper form a line through which points to the North Star

指極星



著名的北斗七星（Big Dipper）是大熊座（URSA MAJOR）的一部分，它像大柄杓高掛在春天的星空中，杓柄的α和β稱為指極星，將兩星的間隔向北面延長五倍就是北極星（Polaris）的位置。北極星位於小熊座（URSA MINOR）的「尾巴」。

故事背景

尤利韋路大陸上有三個王國、兩個帝國、以及一個共和國。國與國之間爭戰不休，第五次席捲全大陸的戰爭結束後，各國開始重建本身的軍隊和社會。其中東北的米露非修特拉西帝國是本故事的舞台，主角SELENE住在該國的沙特靈郡之都，他在SIRIUS旗下任沙特靈自警團的副團長。

星紀1543年早春某日，SIRIUS之姊ALCYONE的長女被加修教團擄走，自警團懷疑教團有幕後黑手操縱，在這個契機下便與教團展開漫長的戰爭。



進入過工畫堂網頁的朋友都知道，工畫堂的軟件開發部分為白免、黑貓、熊人和小貓隊。其中黑貓隊以小魔女系列廣為人熟悉，不過講到最能代表工畫堂的遊戲，首推《POWER DoLLS》系列，那是白免隊的傑作。其後由該隊開發的《Sequence Palladium》有強烈的《POWER DoLLS》影子，及至最近推出的《Pointers》，版圖轉變為Quarter View，雖則仍是戰略模擬遊戲，給玩家的感覺經已煥然一新。

SELENE WEISSZWERG



平民出身的步兵，因才華受到SIRIUS賞識而成為自警團副團長。平時做事漫不經心，在戰場上卻具優秀的分析能力，為團中軍師。興趣是天文觀察，從序幕一段對白大家可知道他對天文實有深厚認識。

SIRIUS CEN ETOILEFIXE

（COMTESSE CEN ETOILEFIXE）

CV：高山みなみ



19歲騎士，任自警團團長一職。自父兄相繼去世便承繼ETOILEFIXE家的爵位。思想開放，不拘於傳統習慣，故跟其他諸侯的關係不太好，但團員和領地民眾都很支持她。

ALCYONE CEN QUASAR

（BARONNE CEN QUASAR）

CV：井上喜久子



SIRIUS之姊，戰場上的Class為修道士。17歲時嫁給QUASAR星斗爵後，誕下兩女，四年前的戰爭令她變成寡婦。沈實穩重，對自警團團有相當大的影響力。



STELLA ASTER

CV：榎本溫子

17 歲的平民弓兵，在自警團中專責情報收集。說話帶刺，內心其實率直可愛，只有面對自己信賴的人才會表現內心的一面。興趣是讀書。



MIRFAK CEN ANNEELUMIERE

CV：保志總一郎

15歲騎士，SIRIUS的表親又是Anneelumiere星辰爵公子。自幼受到貴族式教育，認真而又懂禮儀。深信自己的一套正義但不顧周圍環境，可謂是個正義傻瓜。



SHAULA CEN VIA LATTEA

CV：飯塚雅弓

13歲的馴獸使，年幼時父親陣亡，為補家計而加入自警團。有小女孩典型的任性，在自立期間塑造出堅強的個性。愛好動物能夠與牠們溝通，具看透人心的本事。



SOLEIL CEN POLARSTERN

（MARQUIS CEN POLARSTERN）

CV：折笠愛

SIRIUS的舊友，現皇帝的孫女。血統方面是皇位的最有力繼承人，但因其清廉作風而得不到權貴支持。不因高貴身份而擺架子，有時還會捉弄 SIRIUS 和 SELENE 哩。



PHAET CEN SONNENWENDE

CV：中田讓治

27 歲的槍兵，性格豪爽，自稱用肌肉去思考。年少時在戰場上立下不少汗馬功勞，但作為指揮官的能力則一般。2 年前結婚後成了老婆奴。



CIRL CEN QUASAR

CV：西原久美子

ALCYONE 的幼女，她因姊姊被擄而終日惶恐不安，她的笑臉是自警團作戰的原動力（非戰鬥員）。






◆還有很多並肩作戰的夥伴喔！

作戰流程

1、Intermission 的會話部分交代劇情發展，其中有些情節是跟故事主線無關的。

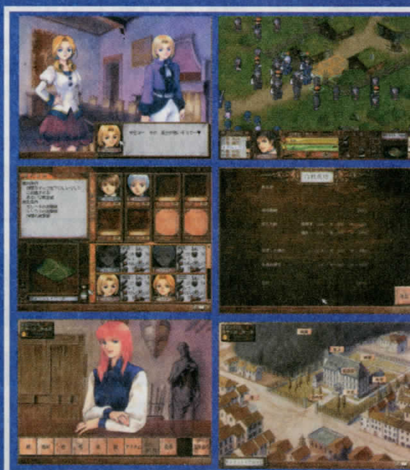
2、在編成及作戰準備部分，首先 SIRIUS 會講解現時的戰況。編成部隊時則安排每位指揮官的位置、裝備道具及武具、雇用傭兵等等。

3、有必要時可進入商店購物，道具效果包括調整攻防力、移動力、指揮力等。

4、作戰時控制每位指揮官和傭兵的行動，以達成勝利條件為目的。

5、作戰成功後作出總結，注意打倒敵傭兵越多，所得報酬便會越多。相反我方指揮官負傷的話是會扣酬金的。

6、下次作戰前的城內移動，第1~6步為一個週期。



集中力

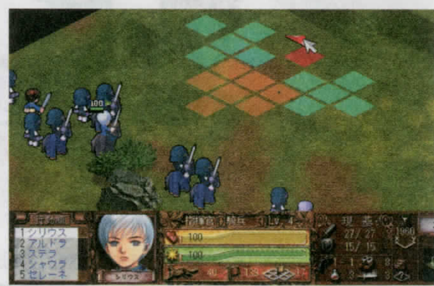
當部隊的周圍受到敵方影響，「集中力」便會下降，使攻防力下調，受影響的部位包括部隊的左、右及後方，而兩者距離愈近，影響力愈大，故被敵人從背後攻擊，所受傷害要較正面多數倍。另外對於正面的敵人，只要其身後有我方部隊也可發揮較平時大的威力，因此時敵人集中力已被後方我軍大幅削弱。

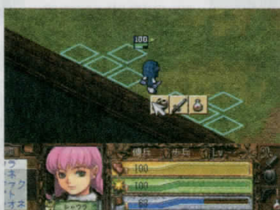
利用集中力的戰法就是圍剿戰法，當然組成的戰線也不容給敵方突破。




◆顯示集中力受影響範圍的色塊

◆ 兩者皆是利用「集中力原理」作戰的例子（紫髮者為敵人）



部隊

一個部隊就是指揮官和傭兵的組合，兩者間的距離會對傭兵的作戰能力產生極大影響（距離越遠，作戰能力越差）。

◆緊靠指揮官的傭兵可產生百分百威力（留意藍色BAR）

◆遠處的傭兵只得六成功力

小提示

・裝備武器時應考慮到其重量，因它會影響行動的先後次序
・作戰後的報酬，大部分應用於雇用傭兵
・指揮官應盡量雇用同一種傭兵
・移動時要留心行動次序，免得前路被隊友截住，發動攻勢時也可以一氣呵成
・指揮官一死其屬下傭兵會全滅，但若想多賺經驗值，不應只集中對付指揮官
・取高處布陣
・利用鍛鍊和練習版賺經驗值和金錢。
*練習版：敵方陣容跟我方完全一樣
鍛鍊版：分 25 個Level（最後是Level ∞），當中夾雜著獸類敵人。如若想一口氣挑戰25 個Level，請做足準備，因為中途退出的話要由Level 1 重頭打起。



後話：

工畫堂是筆者最喜愛的電腦遊戲廠商之一，皆因她成日賣大包。《POWER DoLLS》系列不用說，《Sequence Palladium》系列都係令人印象深刻。《Pointers》呢？全38 Stages「似乎」比《SP》更襟玩，最後一版「超新星平原」勁好玩，唔玩走寶。好，講完騙者話講講對《Pointers》的觀感。筆者不會懷疑白免隊開發戰略遊戲的能力，不過個人認為今次的部隊系統有些不便。玩者用Mouse 控制每位隊員的行動稍嫌遲緩，若是有方便的Shortcut Key 想必會更好。此外如果有類似《夢幻模擬戰》的半自動戰鬥（即只需調動指揮官，電腦便會幫你行其他隊員），戰鬥應該會更加爽快。

BY 隨風



歷史與神話的混合體！

不知道各位是否還記得，中國曾有一段歷史是名為「大禹治水」的呢？遊戲的背景正好是在這段歷史的朝代，因此玩者除了要解放被后羿射落的金烏元靈外，還要協助大禹找出水災的前因後果，並幫助其治退洪水。遊戲中亦會加入許多神話故事人物，例如是女媧、火神等，集合了歷史與故事於一身。另外，要是玩者對此作有興趣的話，不妨先玩玩它的前作「后羿射日」吧，因為此作的故事是發生在它之後的！

生產商：數位玩具
發售商：數位玩具
發售日：預定7月
遊戲類型：RPG



互動的兩位主角

遊戲不但有兩位主角供玩者選擇，而且當玩者選擇了其中一個後，另一個亦會出現在遊戲中，隨著玩者對代他的態度，他會漸漸變成玩者的朋友或是敵人，另外要是跟他的好感度夠高的話，或者還會令結局作出變化呢，因此玩者對待他的態度就十分重要了，到底玩者是想跟他彼此幫助、成為朋友，或是陷阱、甚至攻擊他，樹立多一個敵人呢？這就要由玩者來決定囉！






敵人是精怪魔獸！

遊戲中將會出現很多精明的敵人，它們除了會直接攻擊外，還會偷襲、甚至攻擊玩者後逃走，真的十分聰明！不過它們只是普通的嘍囉而已，真正的BASS是魔獸，它們除了有超強的攻擊力之外，還有極高的攻擊及防範力，看樣子要打敗它們可不是易事。另外，這些敵人還會有它們專案的劇情說明，由此可見遊戲的用心及敵人在遊戲中的重要地位（笑）。

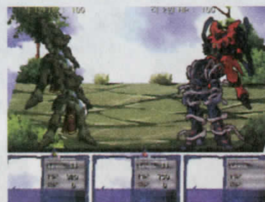
為你帶來韓國名作

生產商：會宇多媒體
發售商：SOF NET
發售日：預定4月
遊戲類型：RPG

近年來韓國的遊戲發展得十分良好，不但產量開始提升，於電腦、家用機、甚至街機皆有市場，而且水準更直迫日本及台灣，可見韓國的遊戲機市場十分樂觀。而現在即將為大家介紹的遊戲，就正是由一間韓國廠商製造的。



前世今生的愛恨情仇

三段故事，於前世今世交談進行著，纏綿的愛戀可有一天會化為怨恨？為了愛情穿梭於三個不同的時空－這正是遊戲的背景，改編自韓國著名的小說，當中還有一班伙了愛情而於古代、現在及未來流浪的角色。當中有近300件事件，不同的決定會讓玩者經歷到不同的事件，當中有可能是美麗的愛情故事，或是不同人物的好感度增減，甚至會影響玩者是否能明白前世今世所發生的一切，及母親被殺害的事件因由。



回合制的戰鬥系統



由於遊戲中除時會出現突發事件，因此戰鬥是有可能突然發生的。戰鬥採用回合制，玩者可以在己方的回合中作出適當的指示，而攻擊方法亦十分特別，它會因應不用的時空而出現不同的動畫，例如在未來會看見主角駕駛著機械人迎戰，驚險有趣。另外，遊戲中的動畫及CG質數亦非常高，足以證明現今韓國的技術十分高。

BY 隨風



絕不血腥的暴力事件

拼拼砌砌，幻獸出現



遊戲中共有四個不同的角色選玩者選擇，分別是風、火、水及土，玩者可以選擇其中一個角色來進行遊戲。遊戲的玩法十分簡單，玩者只要移動版面上的石塊，拼砌出一隻幻獸出來就可以了。得出不同的幻獸，其效果亦不同，當中分別為攻擊對方、補充能源及干擾對方，玩者只要不斷拼出新的幻獸，並且把敵人的生命力扣至零就能獲得勝利！另外，玩者還有機會拼砌出特殊幻獸呢，在此作的官方網站亦有機會找到特殊幻獸的砌法。



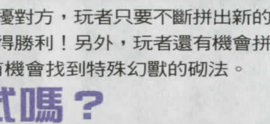
生產商：數位玩具
發售商：數位玩具
發售日：預定5月
遊戲類型：TAB

原本幻獸們已被魔法師打敗了，並且被封印為一堆堆的石塊，但某些邪惡的魔法師竟然為了一己之私，而用魔法令幻獸們復活，而且更收幻獸們為己用，指示它們做一些不正當的事情。隨著時間過去，有很多魔法師都決定令幻獸為攻擊的武器，以它們來攻擊其他魔法師，於是，一場不單魔法師與幻獸的戰鬥再次展開—今次是魔法師之間的戰鬥！



要跟朋友一起比試嗎？

遊戲除了單機版之外，亦有連戰版本，而且哦，除了以電話線來對戰之外，還可以接駁到網路上，跟不同的朋友比試，是不是比一般的 tab 好玩得多呢？另外，單機版亦有數個模式，分別為電腦對戰、劇情模式及雙打模式，這樣子就算找不到朋友，自己一個也能玩得盡興啦！





網錢商店大富翁

教你網上賺錢之道

生產商：捷思特資訊
發售商：智冠科技
發售日：發售中
遊戲類型：TAB

現今科技資訊發達，要是誰說不知道「INTERNET」是什麼，一定會笑壞人。正因為科技發達，連帶遊戲亦逐步向網路發展，引致出現了很多ONLINE GAME。不過現在不是要為大家介紹ONLINE 遊戲，反而是介紹一隻以「網路賺錢」為目的、誓要成為世界性網路企業大亨的大富翁遊戲！



經營網站？



要成為網路企業大亨，最先決的條件當然就是做網頁啦，要先有一個網站，才有跟外界的聯繫嘛！而玩者要做的就是想想要如何擴充網站，例如加入新的貨品，放置不同類型的廣告等等，這些都是賺錢之道。不過玩者可別只顧著擴張網站，而忘了一件很重要的事—連線速度，當網站越來越多新項目後，要記得增加空間及速度，不然顧客就沒辦法在網站購入適當的貨品，甚至會因為太慢而不再光顧啊！



成為第一不容易



遊戲中共有四個國家供玩者選擇，每個地方的難易度皆不同喲！另外，每個國家皆有八個特別建築物，玩者更可以在這些建築物上作投資，而且也許某些過關條件，就是要得到某些特殊建築物呢！遊戲還會出現很多不同的事件，當多好壞參半，要是各位害怕發生不好的事件的話，可以預先購買一些有用的咭片及道具，當然這些道具還可以幫助玩者或陷害對方啦！最後，遊戲還有不少隱藏地點，要玩者先完成某些條件才會出現。

Toy Raider

TEXT：小悠
鳴謝：魔法大陸MagicLand（荃灣大河道99號99廣場16/F1601室）

阿Ben的魔法大陸與《DiskWar》反激戰！



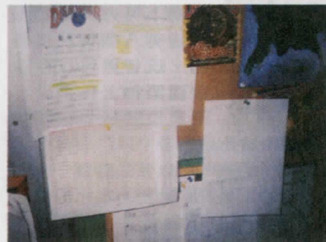
介紹玩具給各位可愛的讀者已經有一段頗長的時間，但是筆者大部份也是說一些首辦模型為主，是否覺得有多少的沈悶呢？今次筆者便有見及此，便親自到「魔法大陸」為大家介紹一個富CARD GAME和WAR GAME於一身的遊戲玩具《DiskWar》反激戰和與這個玩具的香港代理人阿Ben來作一個直擊訪問！到底「魔法大陸」是一個怎麼樣的地方呢？而《DiskWar》又是怎麼能夠把CARD GAME和WAR GAME的概念合而為一呢？一切一切的答案便由阿Ben自己來替大家解答一下吧！

What is 《DiskWar》反激戰？

在開始進行訪問之前，當然是要介紹一下《DiskWar》是個什麼東西來呢！大家有沒有玩過CARD GAME？在香港的市面上是十分流行可以對戰的集換式紙牌遊戲，例如「MAGIC」、「POKET MON」和「遊戲王」等等，是因為香港地少人多的地理因素和CARD GAME簡單明快的遊戲方式有重大關係。它們的特徵是方便地帶在身上，少地方也可以進行遊戲和可以自由組合出自己的咭組（DECK）。大多數的集換式紙牌遊戲也是可以在一SET的咭之中，按玩者的喜好去自由組合出自己的DECK和人對戰，這不單止是創作和對戰技巧的挑戰，咭本身也是可以作出交換和收集齊SET。而另一方面WAR GAME的特性便和以上說的有多少的出入了，它是一個需要比較大的地方才可以正式進行遊戲的桌上戰棋來。這些外界稱之為「兵仔戰棋」的WAR GAME例如《WAR HAMMER》和《STAR WAR》等等，在進行遊戲之前是需要為戰場上使用的兵仔上色和組合的。沒有錯，這些戰棋不單止是可以展示出戰棋在對戰時的龐大規模和作為戰棋的美術感，但是因為對戰上有太多的限制和需要的地方和時間也不是香港人有耐性做的，所以令WAR GAME在本地發展的空間受到規範。而《DiskWar》於1999年在美國正式推出之後，震撼了整個遊戲界。為什麼它可以有如此的令人吃驚的地方呢？







集CARD GAME和WAR GAME的長處於一身









《DiskWar》反激戰的出現令遊戲界帶來了新的衝擊，也許是兩大類型桌面遊戲的革命來。它是一種以圓碟型的咭（Disk）去代替傳統兵仔的戰棋，而遊戲的方式更加是合付了簡單明快的原則。主要是和一般的集換式紙牌遊戲一樣，可以在一SET的Disk之中，按玩者的喜好去自由組合出自己的DECK（軍隊）和人對戰。它最突出的地方是可以有CARD GAME方便和組DECK的特性，也可以有WAR GAME的激烈戰略和規模，而且需要的地方並不用太大和玩法是非常的簡單。這樣理想的玩具遊戲可否在香港生存下來呢？不如在接下來的訪問之中問問代理人阿Ben吧！

Interview with Ben ‧ 《DiskWar》代理人

《DiskWar》有沒有中文的名字呢？

Ben：有的，是我們一起想出來的，叫「反激戰」。因為在遊戲之中棋子Disk是以反幾下來進行移動的，而戰棋又是多麼的激烈的遊戲，所以便取了這個中文名字了。

你何時開始攪《DiskWar》的呢？

Ben：由半年之前開始接觸到這個遊戲，發覺它是一隻在香港有發展機會的好遊戲，所以便去取得本地的代理權，利用「魔法大陸MagicLand」作為試玩的地方和我們的基地，開始了推廣的工作。

你覺得《DiskWar》有什麼特徵呢？

Ben：除了是集CARD GAME和WAR GAME於一身之外，《DiskWar》是沒有特別像一般CARD GAME出現的RARE咭。它是鼓勵大家也有自己一SET的軍隊，作戰略上的比拼。而且軍隊的大小是可以用分計的，玩者也是利用同一分數來組合軍隊，沒有失去平衡的情況出現。加上《DiskWar》十分平民化，花十分鐘左右便可以學會玩，對象不論是大少朋友也沒有問題。

初期的反應又是如何呢？

Ben：《DiskWar》在這裡推廣了半年的時間，反應是越來越好的。尤其是由起初剃貓三兩隻的參與者，到現在逢假期也擠滿了人的情況，對我們來說的確是一個鼓舞來呢！而且我們更加在剛過去的4月尾，於銅鑼灣中心第一次舉行了國際認可的《DiskWar》Pro Tour，所以我們是有信心可以成功的。

阿Ben 是何時開始玩Broad Game 的呢？

Ben 。我是由F.1 開始在學校的Broad Game Club 跟師兄師姐玩的，由在街頭開GAME 的「尖沙咀時代」便玩《D&D》和《Hero Quest》等遊戲了。

自己有沒有什麼目標是想達到的呢？

Ben：工作了大半年，發覺現在的玩者開始十分勢利和偏向金錢方面了，這是影響到孩子對遊戲的觀念。遊戲應該是令孩子們快樂和從中得到學習的東西來，我們推廣Broad Game《DiskWar》的同時，也是在努力陪養「健康的Player」。除了此之外也當然是推廣《DiskWar》能早日成功，這樣對我們不論是經營上還是推介好Game 的原則上是目標來的。

十分多謝阿Ben的Interview呢！也多謝他們在技術上和物資上支援。







If a Disk takes damage DOUBLE its Toughness value, that Disk takes TWO wounds. (If the damage is triple, the Disk takes *three* wounds, etc.) When a Disk receives its maximum number of Wounds, it is killed and removed from play.

Combat Segment

If two opposing Disks overlap each other during the Combat Segment, they *must* battle. The Disk on top is the **Attacker**, and the Disk on bottom is the **Defender**. When attacking, a Disk uses its **Attack Value**, and when defending a Disk uses its **Defense Value**.

During battle, apply the Attack Value of the Attacker to the Toughness Value of the Defender. If the Attack is equal to or greater than the Defender's Toughness, the Defender receives a Wound.

Simultaneously, apply the Defense Value of the Defender to the Toughness Value of the Attacker. If the Defense is equal to or greater than the Attacker's Toughness, the Attacker receives a Wound.

For example, if the Attacker has an Attack Value of "3," and the Defender has a Toughness Value of "3," the Defender is killed. If the Defender has a Defense Value of "2," which does *not* equal or exceed the attacker's Toughness Value of "4," it does not kill the attacker.

If a Disk has a missile on it from the Missile Segment, the missile's damage is added to any other damage the Disk takes during the Combat Segment.

After each battle is resolved, *immediately* remove any destroyed Disks from the game.

Multiple Attackers and Defenders
If multiple Disks are attacking the same Defender, their Attack Values are added together and applied to the Defender's Toughness Value. The Defender, however, can only apply its Defense to the Toughness of one of the Attackers.

Likewise, if a single Disk is attacking multiple Defenders, the Defenders' Defense Values are added together and applied to the Attacker's Toughness. The Attacker can only apply its Attack to the Toughness of one of the Defenders.

Multiple Battles
If several Disks are overlapping each other, the most important rules to remember are the following:

1) Battles are always resolved from the *top down*.
2) A Disk can only apply its Attack Value to one enemy Disk.
3) Damage is cumulative from one battle to the next.

For examples of multiple battles and their resolution, see the LEGIONS Rules of Play.

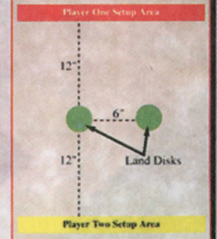
Remove Counters Segment

During this final segment, players remove any Activation Markers, missiles, and other counters (but not Wound Counters) that are on the table. The round is over at the end of this segment. The position of *first player* passes to the next player to the left and play continues with the Activation Segment.

Wound Counter

Scenario: Battle for Torgun Pass

Two great armies have amassed on either side of Torgan Pass. The army that occupies the pass will have a great strategic advantage over its enemies. Of course, taking the pass is one thing, but holding it is a completely different matter.



Number of Players: 2
Reinforcements: None
Setup: Both Land Disks are placed 6" from each other. Each player now places all his Disks in his Army's setup area, at least 12" from the central Land Disks (see diagram).
Victory Conditions: A player wins if he has sole control of the central Land Disks for two consecutive Remove Counters Segments. ("Sole Control" means that no enemy Disk is touching the central Land Disks). The game ends immediately after the second Remove Counters Segment of sole control.

JP-Idol Sniper

TEXT：MARKS







藤原 瞳
Hitomi Fujiwara

PROFILE

姓名：藤原???/Fujiwara Hitomi
出生日期：1988 年10 月12 日
年齡：12 歲
出身地：千葉縣
星座：天秤座
身高：153cm
血型：AB 型
興趣：鋼琴

今次在JP-Idol Sniper介紹的日本美少女同樣是新面孔的藤原瞳，雖然她現年只得十二歲，但已經早在98年已經開始演藝的工作，好像有去年在NHK劇集「浪花少年探偵團」中飾演名取硝子，以及在NTV的「恐怖的星期天」中飾演主角的妹妹等，最近就以正式演員身份為東京電視台的劇集「Last Arrive」飾演當中的妖精，而她的第二輯錄影帶亦預定在7 月推出。此外，擁有一幅清純面孔的藤原瞳因為最近播放有關她的劇集和廣告，令她成為近來其中一位比較受人注目的美少女。



Anime Paradise

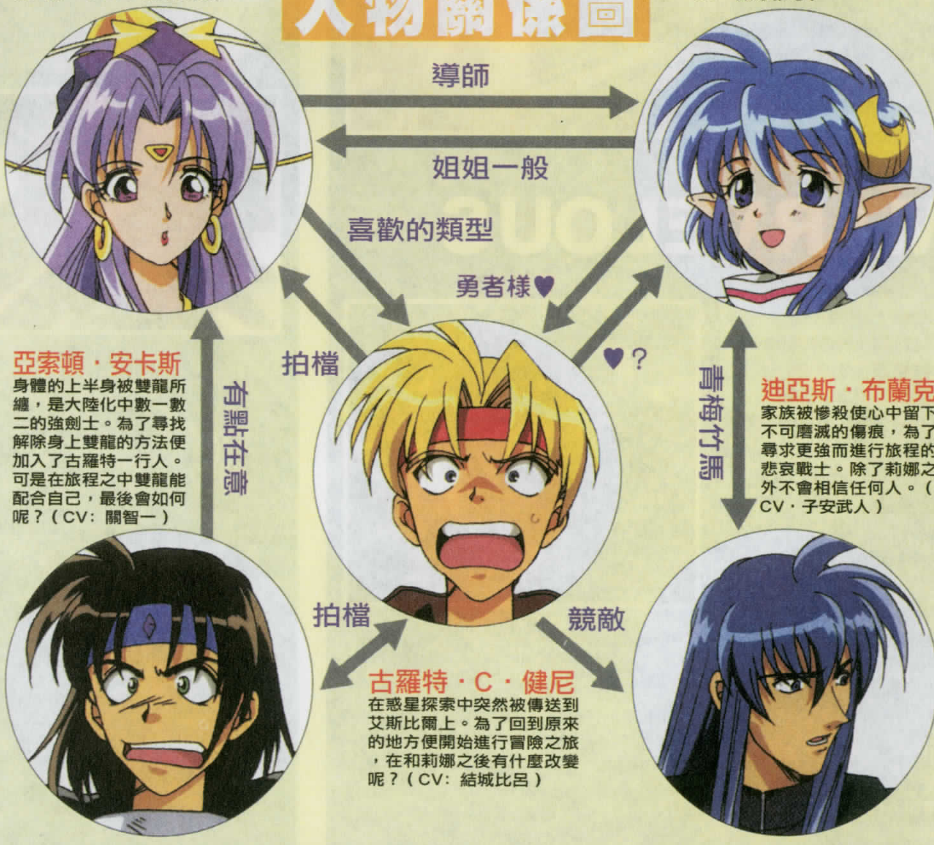
TEXT：小悠

每週星期三於6：30pm 東京TV系播放

STAR OCEAN EX in TV Animation



在PS的云云RPG之中，有名出色而名留青史的大作實質上是不多。也許人們說《FF系列》是多麼的厲害，《DQ系列》又是日本的國民級遊戲，令它們也成為人口中的大作。可是筆者卻認為有許多作品的創意、故事和誠意上也比前者出色的，也絕對是不少的。《STAR OCEAN》便是不可多得的名作來，而這個名作的出色故事和人物設定也被TV動畫化了！



超時空的邂逅

這個物語是由一位少年飛進了異世界而引起的。時間是，在人類已經能夠在宇宙中自在地旅行的時代。與貴為地球聯邦軍提督的父親一起進行惑星探索中，便是故事的主角古羅特。他接觸了一個裝置之後令他超越了時空，來到這個正被怪物侵占中的惑星艾斯比爾。他的出現令那兒的人以為他是神的使者，便是勇者了。在小小的森林之中，醒來的古羅特與莉娜作出了命運的邂逅。在莉娜被怪物襲擊時他取出光鎗救了她，這時候莉娜的心目中便想起有異世界來訪的傳說勇者，而他便是勇者了！為了找尋回去原來地方的方法和找尋莉娜的真正母親，古羅特和莉娜開始了冒險的旅程。他們遇上不同的苦難和考驗，也找到同伴們一起冒險。這次偶然的邂逅開始改變真正的命運，最後他們會看到什麼呢？他們二人的關係將會成為物語的關鍵！

有碟話碟

TEXT：時雨

Keyboardmania 3rdMix Original Soundtrack

遊戲：Keyboardmania 3rdMix
發售商：KONAMI MUSIC ENTERTAINMENT
發售日：4月25日
價格：2243日圓

作為一套音樂遊戲，《Keyboardmania 3rdMix》的完成度十分高（玩家的人數也比2nd時多），但說到SOUNDTRACK的質素，筆者就覺得2nd是最好的。這是因為3rd的SOUNDTRACK音質十分之「假」，好像《To the 44883》和《SENSATION》在SOUNDTRACK中的版本簡直有點像是用平價電子琴演奏一般，另外本來十分期待的《Pink Rose long-ver》編曲略嫌太過簡單了。不過幸好3rd的歌曲本身比2nd好，包括的音樂種類也十分豐富，在家中當作BGM播放也非常不錯！筆者本身就最喜歡《Carezza》>《Citta del sole》>《Smoky Town》>《Q no tame no Sonata》這一小段，而且還發現本來在街機不太喜歡的兩首歌《Illegally Sane》和《Theshold Lebel》原來是非常有型的，筆者起初還以為它們只是些雜音！



MARVELOUS

主唱：MISIA
發售商：BMG FUN HOUSE
發售日：4月25日
價格：3059日圓



能夠用「MARVELOUS」這個字來形容自己的大碟，相信MISIA一定對她這張3rd ALBUM非常之有信心。事實上當筆者一聽這大碟時，不禁說了一句：「MISIA原來可以造出這種音樂！」這大碟除了收錄了大HIT作品《EVERYTHING》和《ESCAPE》之外，她的新作更是令人驚喜。《RHYTHM REFLECTION》中她用特別的SOUND EFFECT將歌聲加工，除了有少許TECHNO的味道外，還成功地突出了歌曲本身的「節奏」，一如歌名一樣。類似這種大膽的編曲手法在以前的MISIA大碟中是看不到的。MISIA不將自己局限於一套固定的風格中，敢於作出新的嘗試，但仍能給聽眾一份無比的安心感，看來MISIA在改由自己做監製後已找到了自己在樂壇的定位，期待她日後能有更厲害的「進化」！

VISUAL SOFT

ESCAFLOWNE



發售日：4月25日
發售商：BANDAI VISUAL
價格：7800日圓（dts版98000日圓）
監督：赤根和樹
原作：矢立肇、河森正治
腳本：山口亮太、赤根和樹
人物設計：結城信輝
聲優：坂本真綾、關智一、三木真一郎、飯塚雅弓



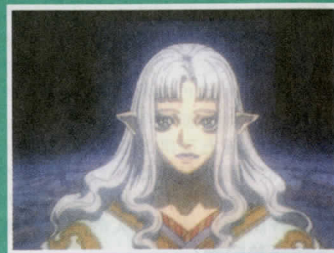




在1996年於日本電視上映的大人氣動畫《天空之ESCAFLOWNE》，其電影版DVD經已推出！這套作品是以在世界各地上映為前提而製作的動畫電影，因此是套獨立的作品，即使觀眾沒有看過電視版也能明白故事之內容。而且本作品更有來以日本、南韓和美國三地的人員參與其中，人物設計是由《羅德島戰記》、《五星物語》的結城信輝負責，而機械設計和編劇更是由動畫大師河森正治負責，可說是近年罕見的大製作。最近本片更曾在香港某個動畫EVENT中上映，如果大家有興趣找高質素的動畫欣賞，便不要錯過這套DVD了！初回限定發售的「dts limited Edition」更收錄了38分鐘特典映像，和附有一本36頁的特別附錄。

STORY

在東京生活的少女神崎瞳是個普通的高中生，失去了生存目標的她在某天遇上了一名神秘的男子，他帶神崎來到另一個世界——一個人和獸人共存，由劍和魔法所支配的世界。神崎在這裡遇上一名國家已被滅亡的年輕國王，並令到太古之鎧ESCAFLOWNE復活，她的命運也開始產生巨大的變動……



GPS 美術學會

GPS :: ATR :: CLUB ::

By 學會打雜隨風

今期是隨風最後一期跟大家在這裡見面了，因為隨風將會離開「GPPS」，想不到只負責了短短幾期便要離開，真是十分不捨得呢，不知往後將會由誰來負責這個專欄呢？不論如何，都希望各位能夠繼續支持「GPPS」吧！

優



陳啟源 技巧：8 構圖：9 整體分數：8.5

《封神演義》的人物呢！作品基本上沒什麼大問題，倒是小問題比較多，例如上線上歪了、上色出界了，而且水彩加得太多水了，細看不太美觀呢！至於你想有關背景的評語，隨風覺得很不錯呀，不過建設下次不妨試試電腦上色吧，這麼技巧不難做到，而且又不用花太多錢，是比較好的方法！

良



技巧：9 構圖：7 整體分數：8

宗

少女畫得非常漂亮，和服上加上天使翼，挺有趣的！作品給隨風三種感覺，第一是桌布的感覺，第二是發黃的照片，第三是森林中的少女，不知宗原本是想表達什麼的呢？構圖雖然舒服，但感覺太清了，下次不妨設計得豐富些吧！PS. 多謝你的圖畫呢，隨風一定會好好收藏！



滿天星 技巧：4 構圖：5 整體分數：4.5

少女的頭髮很長呢，是不是應該到理髮店去呢？（笑）少女的姿態像浮起來了，加上七彩繽紛的背景本來不錯，但技巧有待改進呢！例如上色方面，用木顏色的話應該順同一個方向油，再以力度或深淺來表示陰影，下次不妨試試吧！而繪畫人物方面亦不夠成熟呢，多看別人的作品學習學習會較好呢！

良





水珊瑚 技巧：7 構圖：6 整體分數：6.5

是故意還是畫錯了呢？畫中有剪貼的痕跡呢！天使羽翼及羽毛畫得很不錯，但是背景方面，卻營造不到兩人在水中的感覺。另外，綠色頭髮天使的比例錯了呢，相信水珊瑚自己也有留意到吧？下次別馬虎了事喲！

謎之女 技巧：7.5 構圖：7.5 整體分數：7.5

感覺上十分華麗的圖畫，可是畫中的少女給人有點恐怖的感覺呢！謎之女下次作畫時要留意一下，試試把角色放柔一點吧，就像畫中的少女，她的肩膀有點硬呢，謎之女很多時候也會犯上這個錯誤，要小心一點喲！另外，少女的臉好像有點「歪」了的感覺。

投稿須知

1 畫稿大小不得超過29.7cm×21cm（A4 SIZE）

2 請於畫背附上真實姓名、筆名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話

3 每期會選出優秀之畫稿以稿費作鼓勵

4 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌GPPS《GPS美術學會》」

33
lockhart

駱克道33號。

大家好！這個「駱克道33號」是新書的新信箱，是歡迎各位讀者來信發問有關PS或PS2遊戲的遊戲難題，除了家用機遊戲之外也是歡迎來信分享打街機的心得，讀者們的問題將會由我們眾編輯盡量去為大家解答。請各位讀者多多指教呢！來信的朋友請在信封面註明是「GAME PLAYERS PlayStation~駱克道33號」收，而解答的信是隨機抽取，要看到自己的來信有沒有被解答便要多多留意了。大家除了可以寄信來之外，還是可以利用我們GPPS的E-mail送電郵過來的。我們的E-mail地址是這個「msv@gameplayers.com.hk」，不論是什麼樣子的問題，總之是有關PS、PS2遊戲的或是我們GPPS的，也是歡迎各位讀者來信給我們編輯部，我們是絕對會盡量回應大家的問題呢。還有近來的來信比較少，希望各位可愛的讀者積極地多點兒來信給我們吧！此外，各位有什麼特別的問題是需要特定我們當中某一位編輯去回答的，在問題之中是可以提出的我們會將信件轉交給他的了。好了，現在便來解答今期的來信吧。

編輯部

GPPS編輯部：

你好！我叫SAM，是GPPS的長期讀者，同時是《Monster Farm》的忠實Fans，希望此信可以在第11期的GPPS中回覆我。

1）在那兒有得買PS2版的《Monster Farm》呢？因為在很多遊戲專賣店之中都沒有此遊戲賣。

2）本人還沒有PS2，究竟在香港有沒有SCH-15000和SCH-10000的PS2呢？

3）承上題，如果多，要多少錢呢？

祝

GPPS一期好過一期

SAM

TO：SAM

你好！多謝你長久以來對我們的支持呢！現在便於這第11期回答你的問題吧。

1）這個遊戲在香港的流行程度沒有其他的大作那麼高呢，所以一般的遊戲專賣店也是入了少量的貨。若果阿SAM你沒有在剛推出的時候出去買，看來也只好到這些店舖訂購了。

2）15000機和10000機在香港也是有得賣的，15000機比較普遍多，而10000機便是十分少數的高價貨來呢！因為10000機是有內置的全區碼DVD-ROM，所以也是玩家爭相購買的目標來。二手的10000機可能比全新的多，而15000機則較為容易找到。

3）15000機現在的價錢也是徘徊在$2000~$3000的水平，但已經是比初出的時候平很多了。而10000機的話二手也要$4000多才有交易，全新的話更加有$6000~$7000的高水平價位。如果你家中有DVD機的話，平平地15000機便滿足到一般的機迷了。為了DVD-ROM而買10000機，我便覺得有多少不值了，因為一部真正的DVD機也是$2000~$3500已經很不錯嘛.........

祝 阿SAM早日買好機

GPPS編輯部

GPPS編輯部：

各位編輯好，小弟有多少的問題希望各位不要慊棄，被抽中回答吧。

1）《GT3》終於推出了！可是外界的價格炒得實在太貴，你們會否為讀者提供較平的訂購呢？

2）《GT3》會否像《WINNING5》一般有比賽舉行呢？

3）《GT3》的6人對戰模式貴刊會詳細介紹嗎？

4）《GT3》的RALLY可否進行6人對戰呢？

5）編輯覺得為了《GT3》而買PS2是否值得呢？

6）《GT3》有機會跌價嗎？

太平山拓海

TO：太平山拓海

你的反應也真快呢！《GT3》出了未有兩個星期便來信問有關的問題實在是愛車之人，現在便回答你的題問吧。

1）應該是不會的了，因為公司的運作未涉及到遊戲的買賣之中。

2）會的呢！我們將會舉行一個GPPS的《GT3》比賽，詳細情形請看一看今期的比賽廣告便可以清清楚楚了。獎品豐富，各位FANS不容有失哦。

3）也是會在今期介紹的，請放心吧。

4）是不可以的呢……因為遊戲的設定之中RALLY只能有兩部車進行對賽，也許是因為造RALLY的畫面質素是比一般的比賽難，所以便在數量上有限制了。

5）大部份編輯也覺得是值得的，因為《GT3》實在太出色了！

6）我看暫時是沒有機會的了……因為《GT3》是一個遊戲生命頗為長的遊戲，要玩厭了而令熱潮減退好像要花一段長時間，在沒有影響到供求的情形下要跌價相信是不可能了。

GPPS編輯部

銷售榜。

RANKING << HK AND JAPAN
RANKING<<

香港



NO.1 GRAN TURISMO 3 A-spec
PlayStation 2／RAC／■SCEI／6800 日圓



NO.2 WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5
PlayStation 2／SPT／■KONAMI／開啟價格



NO.3 超級機械人大戰 α 外傳
PlayStation／SLG／■BANPRESTO／6980 日圓

NO.4 ARMORED CORE 2~ANOTHER AGE
PlayStation 2／FROM SOFTWARE／SLG／6800 日圓

NO.5 決戰 II
PlayStation 2／KOEI／SLG／7800 日圓

日本



NO.1 ARMORED CORE 2~ANOTHER AGE
PlayStation 2／SLG／■FROM SOFTWARE／6800日圓／銷量：109,152



NO.2 超級機械人大戰 α 外傳
PlayStation／SLG／■BANPRESTO／6980日圓／銷量：35,190



NO.3 ONE PIECE GRAND BATTLE
PlayStation／ACT／■BANDAI／5800日圓／銷量：32,748

NO.4 決戰 II
PlayStation 2／KOEI／SLG／7800 日圓／銷量：18,424

NO.5 WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5
PlayStation 2／KONAMI／SPT／開啟價格／銷量：16,848

期待榜。

RANKING << HK AND JAPAN
RANKING<<

香港



NO.1 153 票
(PS2) FINAL FANTASY X (SQUARE)



NO.2 127 票
(PS2) Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty (KONAMI)



NO.3 67 票
(PS2) Devil May Cry (CAPCOM)

NO.4 (PS2) 鬼武者 2[CAPCOM] 65 票

NO.5 (PS2) 牧場物語～將心燃點起來 (Victor Interactive Software) 64 票

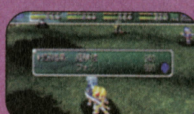
日本



NO.1 1525 票
(PS2) FINAL FANTASY X (SQUARE)



NO.2 969 票
(PS2) FINAL FANTASY XI (SQUARE)



NO.3 762 票
(PS2) STAR OCEAN 3 (ENIX)

NO.4 (PS2) 幻想水滸傳 III (KONAMI) 590 票

NO.5 (PS2) Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty (KONAMI) 510 票

姓名：________________ 年齡：____
身份證號碼/護照號碼：________________
地址：________________
________________ 聯絡電話：________________
期待榜-香港（不限遊戲數目）
遊戲名稱：：________________

※日本資料來源至日本遊戲雜誌「The PlayStation」5/18 號
截止日期：5月18日

今期獎品

機動戰士 Vol.1~SIDE 7~海報	1 名
鬼武者海報	1 名

GPM PS vol.8 期得獎名單

鬼武者海報	1 名	杜子明 K610XXX(X)
櫻大戰 3 海報	1 名	李國邦 Z913XXX(X)

TEXT：道場師範代隨風

秘之卷

我們這裡是邪道流超技術道場，是為了苦心鑽研出遊戲當中各種超技術而創立的。想入門成為邪道流超技術道場的弟子，必須與我們同樣創出新招，再寄來我們道場便可以得到入門資格。請在信封面註明是「秘之卷」收便可以的了，我們眾師範會為大家提供的秘技作評價。你提供出來的秘技難度越高評價便會越高，而且會以評價來決定給予你的禮金。我們的評價一共分為：

免許皆傳	港幣 500 元
無雙三段	港幣 300 元
天地二段	港幣 200 元
秘傳卷軸	港幣 100 元
咀咒卷軸	走火入魔呀你！

A列車2001
什麼版圖列車也出來！



《A列車2001》好玩是好玩，可是一個版圖往往要玩很多時間，而且要先完成一版，才會出現新的一版，要是玩者沒什時間，又或是忘記SAVE的話，實在沒什麼心機玩下去。要是玩者想快些玩玩其他版數，又不想慢慢玩的話，不妨使用以下的秘技吧，只要輕輕一按就可以出現所有版圖及列車了！秘技輸入方法是在開始畫面，移到「NEW GAME」後順序輸入上、左、下、右、「△」、「□」、「×」、「○」就可以了，快些試試吧！




評價：天地二段
機關：PLAYSTATION2
傳受者：邪道流師範

BEATMANIA 打打打！
隱藏歌曲？？



曾經聽人說過這隻《BEATMANIA打打打！》十分易玩，可是筆者卻覺得它十分難玩，簡直難玩得要死了，也許是因為筆者不懂得打字吧！要是各位正是覺得它很好玩的話，不妨試試把所有歌曲都完成一次看看，因為把它完成後可以得到一首隱藏歌曲呢！至於那首是什麼歌，就要靠玩者自己試試看了，快點把歌曲完成吧！





評價：秘傳卷軸
機關：PLAYSTATION2
傳受者：邪道流師範

首都高BATTLE 0
多種不同秘技任君選

跟上期介紹的《BATTEL GEAR 2》同樣著名的《首都高BATTLE 0》又發現了新的秘技囉，繼之前在第九期介紹過的秘技後，不知今次介紹的秘技能否同樣帶給大家用途呢！今次為大家介紹的秘技作用有幾種，分別是攻擊敵人，新模式及改變稱號，有興趣的玩者快點試試這些新秘技吧！

評價：無雙三段
機關：PLAYSTATION2
傳受者：邪道流師範











攻擊你的敵人吧！

發現了一個便利的秘技，就是有子彈用以攻擊敵人了！不過玩者要用這個秘技也不是無條件的，各位要先於車的後方安裝了氣流板，而且要達至五級或以上，只要有以上配備，於賽道上就可以攻擊對手了。攻擊方法很簡單，只要同時按加速及煞車掣就可以了，不過留意每發一次子彈會使用1000CP（遊戲內的金錢）呢，在沒錢時使用這秘技比較好呢！

ANALYZE MODE

在PAUSE的時間按□掣，移動箭嘴到最下，會出現一個新項目「ANALYZE」，選擇了它之後，除了VS MODE之外，其他模式都會出現計算器。雖然感覺上用處不大，但是開啟了它也沒什麼壞處，要不要試試呢？





改變稱號

各位知道這隻遊戲中有稱號嗎，又知不知道該如何改變稱號呢，要得到好的稱號並不容易呢！現在就教玩者要如何拿取好的稱號吧，玩者只需選擇適當的車，再完成必需的條件就可以得到了，感覺上不太難，但是實際上又如何呢？不如試試看，才是最實際的方法！



使用迅帝車（R34RKK）＋迅帝貼紙

稱號	條件
廢物迅帝（へなちょこ迅帝）	勝利次數比落敗次數低
假迅帝（にせ迅帝）	勝利次數少於三百
真迅帝	勝利次數大於或等於五百
～迅帝	以上稱號之外的情況

使用白色CHARISMA車（FD3RK）＋白色CHARISMA貼紙

稱號	條件
白色CHARISMA	車的顏車是R=G=B 大於或等於200
黑色CHARISMA	車的顏車是R=G=B 少於15
紅色CHARISMA	車的顏車是R 大於或等於200G=B 等於0
綠之CHARISMA	車的顏車是G= 大於或等於200R=B 等於0
藍色CHARISMA	車的顏車是B= 大於或等於200G=R 等於0
黃色CHARISMA	車的顏車是R=G 大於或等於200B 等於0
紫之CHARISMA	車的顏車是R=B 大於或等於200G 等於0
藍色CHARISMA	車的顏車是G=B 大於或等於200R 等於0
～CHARISMA	以上稱號之外的情況

懷古錄

TEXT：小悠

製造商：Ubi Soft Entertainment

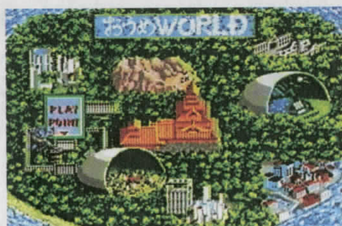


超任時代著名格鬥遊戲現身
豪血寺一族

大家有玩過格鬥遊戲的話便會知道「街霸」系列，是在紅白機時代已經出現的原祖遊戲來。在進入了超任時代之後，於家用遊戲機出現的格鬥遊戲便越來越多了。當中為人熟悉的格鬥有不少，例如《龍虎之拳》、《餓狼傳說》、《飛龍之拳》和《亂馬1/2》等等。可是有一隻格鬥遊戲的名字即使沒有親身玩過，遊戲玩家也會略知一二的便是《豪血寺一族》了。這個由Ubi Soft和SEGA共同推出的這個格鬥遊戲，歷史還要比龍虎餓狼更加早。而且在遊戲的系統和操縱技巧上充滿著原祖街霸的影子，並且開始了一些格鬥的先例呢！今期便由筆者來為大家介紹一下這個經典格鬥作品吧。



遊戲特色

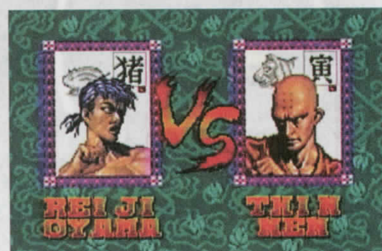


豪血寺一族的第一個遊戲特色便是人物設定了，這個遊戲集合了各種不同的格鬥人物於一身，例如有少女、摔跤手、外國青年、傳統格鬥家、忍者、高僧、甚至連遊戲的主角兼BOSS豪血寺自己也是一個老年的婆婆。人物們的設定也影響到他格鬥模式，這個便是遊戲的第二個特色了。人物們的招式十分之多，有阿KEN火炎昇龍拳、ROBET五連飛腿、板崎獠暫烈拳、春麗百烈腳、豪鬼空中波、ANDY斬影拳、TERRY的POWER WAVE和瘋狂六連波也有，也許後來推出的格鬥遊戲也有受到它的影響呢！第三個遊戲特色便是遊戲系統上的突破，遊戲中人物不單止會空中二段跳，也出現有空中連技和隱藏必殺技。另外豪血寺婆婆在HP被扣一半的情況之下是可以變身回自己年輕時的模樣（幻海？！），而且不論是招式和速度也非常「屈」。最後的一個特色便是中間亂入「挑機」了，這個遊戲雖然不是第一個有亂入模式的格鬥遊戲，但是集之前的作品特色於一身的方式，也是對及後的同類型作品有深遠影響。





遊戲模式



在這個遊戲的模式方面也不是單單調調的，一共是有四個可以跟CPU和2P對戰的模式。STORY MODE是隨著每個角色的故事去挑戰不同的對手，基本上打倒8個人（包括自己）便會來到最後BOSS豪血寺婆婆。當然不同的人物會出現不同的亂入角色，而且豪血寺婆婆亂入時的實力和作最後BOSS的時候相差很遠。VS MODE是和2P的對戰模式，有一共8個人物可以自由選8擇對戰。BATTLE ROYAL是一個用一行HP去挑戰所有人物的極限模式，這十分適合熟練的玩者。而PRACTICE是讓玩者自由選人物練習的模式。最後有一個不是玩格鬥的KARAOKE，是可以唱歌的特別模式來！







TEXT ：咸旦仔

莎木 II
最新畫面全面睇！

生產商：	SEGA
售價：	未定
容量：	GD-ROM X 4
記憶：	未定
發售日：	未定

DC／FREE／對應DUAL SHOCK





DC 超人氣作品《莎木 II》完成度終於到達80% 了，這個由著名遊戲製作人鈴木裕所研製的超大作，在DC宣佈會停產的時候，相信大家都非常擔心這個出色的遊戲會胎死腹中，幸好遊戲仍然在開發中，並於今年4月由日本SEGA所舉辦的GAME JAM 正式展出了一段約3 分鐘長的最新遊戲畫面，而且還公開了有關遊戲中初期劇情以及登場人物，現在便一一送上給大家欣賞。



~QTE~ 雙拳難敵四手！







今集遊戲仍會出現QTE的戰鬥系統，如有玩過上集的朋友都對此系統耳熟能詳吧！今集涼的第一場戰鬥卻不是一場激烈的打鬥而是逃走，為什麼？話說在黑暗的街道上中涼和鷹突然被數名大漢包圍，雖然兩人的武功都相當了得但要同時間對付超過八名大漢，實在十分吃力呢！所以涼和鷹決定選擇三十六計中的走為上策，而在逃走過程中玩者只依照畫面的指示按下指定的按扭，便可將逃中阻擋去路的敵人。





薰芳梅登場！

聰明可愛的15歲中國小女孩，芭月涼在街到四處調查時遇上這名中國小女孩薰芳梅後，涼將會遇上什麼事情！自小在寺院長大的她究竟和今之故事有何關係呢！為何她又會被神秘人襲擊呢！







紅秀瑛登場！

聰明理智極之受人尊敬的女子，在芭月涼受到襲擊而暈倒的時候將他救回的女子，紅秀瑛救回涼後，竟在他身上找到自己失散多年兄長的影子，內裡擁有一身出色武術的她究竟會助涼報仇，還是阻止他呢！













刃武鷹登場！

他就是芭月涼最初來到香港時第一位伙伴，聚腳於城寨的他擁有一手出色的飛刀，在旅途中將會與涼一同解決各種難關，在充滿危機的城寨中，在他的協助下才能輕鬆地四處調查。



玲莎花登場！

層經多次在芭月涼內海中出現的神秘中國少女，在今集中涼正式遇上她，那亦是說涼已經進入了中國的神州大地，擁有一股難以形容之神秘力量的她究竟會否是協助涼復仇呢！她又和故事有何關係呢！





JOY（ジョイ）登場！

到現在仍未知道她真正身份的金髮女子，在遊戲中芭月涼將會在香港仔碼頭附近遇上她，那時只要新增的LOCK ON功能鎖定談話目標，便可與這位騎著電單車的金髮女子JOY交談，不知從她身上能取得些什麼重要消息呢！





今期的逃娛：

BY 隨風

花和太陽和雨

拆彈拆出禍！

VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE
6800 日圓 | AVG



PS2



由於受到別人的委託而到機場去拆彈的主角，卻不幸被捲入其他事件之中，不但跟其他人對話時，感到對方十分奇怪，而且還被請求調查其他事件。於是主角只好四出調查，跟不同的人聊天，以找出有利的線索，玩者將會得到一「暗號輸入機」，各位可以藉著此機器來調查，而且在遇到危險時還要輸入適當的暗號才能把危機解決，若果玩者不能解決事件，或是在當中死亡的話，「今天」將會重新開始。換言之，玩者將有千千萬萬個「今天」，亦有機會經歷千千萬萬之死亡，到底這些異常現象是夢或是真實呢？這看玩者是否相信這個世界有「異常事件」囉。



THE TABLE HOCKEY

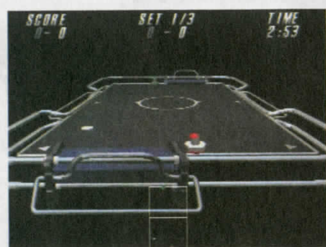
碰碰碰！大家一起碰吧！

D3 PUBLISH INC | 1500 日圓
TAB

SIMPLE 1500シリーズ Vol.60
THE テーブルホッケー

PS

遊戲的玩法跟現實中十分相似，不過卻多了一些現實中做不了的效果，例如是洞口移來移去，現在就為大家介紹此作的特色吧！遊戲的玩法有點類似壁球，不過由牆壁換成了桌子，而且有洞口讓玩者「入球」。玩者跟對方互相把球打來打去，或是把球撞到邊部反彈回來，基本上只要成功入七球就代表勝利。遊戲共有多個模式，例如普通的單及雙打的「SINGLES MODE」，以道具來增加遊戲樂趣的「ITEM MODE」及最有趣的「ARRANGE MODE」。「ARRANGE MODE」有很多不同的球桌，每種都有獨特之處，例如是洞口會移動、多了幾個洞口，甚至在桌子中央多了幾個會動的洞柱來阻礙玩者也說不定，十分有趣，不過玩者要先完成一張桌子，才能得到新的桌子，現在就為大家送上各種桌子的簡而攻略。





01：SLIDE　這一張桌子的玩法並不算太難，只是洞口會移動，玩者看好洞好才攻擊就可以囉！

02：CORNER　有四個洞口是這張球桌的特色，而這四個角則分別置於桌子的四角，玩者可以好好攻擊對方的四個角位囉！

03：OBSTAGLE　這一關挺難的，因為桌子的中央會有四個柱體時起時落地阻礙玩者，因此除了要留意敵方之外，亦要小心打出時撞到柱子。

04：SLOPE　斜的桌子各位見過沒？玩這張桌子時，最緊要是力道及角落問題，要是玩者一不小心用錯力道，球就會跌下來的囉！

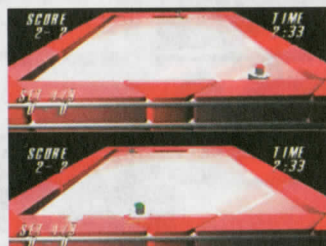
05：WARP WALL　鬼影變幻球？玩者把球打到邊位後，球不是會反彈回來，反而是由令一邊出現，十分有趣。這一關的要訣是留意球向那一邊「飛」，再守於洞的角位上。

06：HEKAGON　基本上這一張桌子除了是六角形之外，就沒有特別之處。

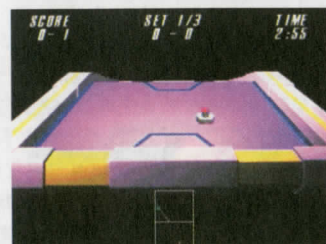
07：CIRCLE　跟HEKAGON一樣，特色就是這張桌子是圓的。

08：木製並不是此桌子的特色，最特別之處是此桌只有三個光位作照明之用，而且該三個光位更是會移動的射燈。

09：HAF PIPE　很酷的一張桌子，一直向上發展的邊位令人覺得桌子重力很少，玩者只需留意球會不會「飛」到洞中就可以了。







TECHNO BEEBEE

我轉呀，轉呀，轉轉轉

KONAMI	4980 日圓
PZG	





遊戲中有隻很可愛的小熊貓呢，牠就是BEEBEE了，玩者可以控制它來玩遊戲喲！其實此作的主旨是把所有顏色方塊消掉，所以玩者就要控制BEEBEE，把不同顏色轉來轉去，令同一種顏色的方塊連成一行，這樣子那些方塊就會被消掉的囉，當然消滅得越快越多就越好啦，玩者只要不斷連續消掉方塊，就能得到高分數，可以要這樣做並不容易，多點練習吧！另外，當方塊被消滅了一段時間後就會再生，於是乎玩者只好不停把它消掉，直至版面滿了就再消不掉喇！對了對了，遊戲中還會有BEEBEE方塊呢，雖然不知道它有什麼作用，但相信一直是好作用呢！好了，各位別只顧看介紹了，快去玩玩看吧！

KONOHANA:TRUE REPORT

凶手是死神，或是生人？

SUCCESS	2800 日圓
AVG	





到底殺人凶手是死神，或是犯人？學園發生了一連串死亡事件，逝世者皆會在收到「0」的紙張後被殺，但被殺者並不是一開始便收到「0」的紙張，而是由「4」開始，跟著收到「3」、「2」及「1」，到收到「0」後就會被殺，於是學園便流行著「死神」的傳說。但是轉學生的主角並不相信有鬼神之說，只認為是凶手故弄玄虛、分散注意力，於是著手調查整件事的來龍去脈。玩者可以跟不同的人聊天，或是到不同的地方去找尋線索等，各位甚至可以到教師的家去進行調查呢！可是在調查中將會遇到很多危險，甚至有失去生命的可能，各位有勇氣去嘗試嗎？要是對手真的是「死神」的話，又該怎辦？



BASIC STUDIO

整GAME真是一點也不容易呀！

ARTDINK	9800 日圓
ETC	





要是各位對製作遊戲有興趣的話，相信也會了解製作一隻遊戲所需的軟件及程式，而這隻遊戲則包括了製作一隻GAME所需的程式，各位要是對這方面有興趣的話，不妨試試看吧！基本上製作遊戲最主要的程式是使用「BASIC」，而遊戲則有一個名為「EZ-BASIC」的程式供玩者使用，但由於它真的是非常專業，因此相信未學過的玩者要使用就比較難了。另外遊戲還包括了繪製2D及3D畫面的程式一「IMAGE-SKETCH」及「POLY-CRAFT」等，亦有製作音樂的「SCORE-NOTE」，只要玩者每樣程式都學種的話，也許真的能做出一隻遊戲來呢！最後，要是玩者真的不懂得如何玩的話，也不要緊，因為此作隨GAME附送三本大大的說明書呢！（笑）

SPIDER-MAN

蜘蛛俠重出江湖，問你怕未?!

SUCCESS	5800 日圓
ACT	





蜘蛛俠又來喇，不知他是否各位小時間的玩伴之一呢？在遊戲中玩者可以控制蜘蛛俠四處去，由於當中會出現很多敵人的關係，蜘蛛俠當然有一身好武藝啦！除了拳打腳跌之外，還能使出不同的必殺技及特殊能力，例如在樓與樓之間飄蕩等，一定能讓玩者想起有關蜘蛛俠的點點滴滴呢！另外，由於遊戲分成很多關的關係，因此要是玩者未完成之前的關卡的話，就不能玩後期的關卡囉，而完成關卡的方法很簡單，就是在限定時間內把困難解決，之後再把該關的BOSS打倒，這一關就完成了喲！最後，玩者不用害怕找不了路，因為前進方向是有提示的，十分方便。



陪審員：小悠
遊戲時間：15小時以上

風のクロノア2 -世界が望んだ忘れもの-

ACTION 遊戲的新概念



筆者在開始接觸了這個遊戲之後，便立即感覺到它和其他ACT遊戲所不同的地方。不單止是遊戲之中有一般ACT的橫向性，而且更利用了PS2的功能去使舞台有3D的空間感。而且在每一個VISION之中也有利用前後左右的空間感去進行遊戲，相對於其他ACT來說是一個比較有趣的和新鮮感。

加上動作的操作上沒有太過複雜，大多也是在舞台的解謎上考考玩者。可是在遊戲的後段便十分考玩者的反應了，因為高難度的動作也不是完全沒有呢，而且借捉拿敵人來攻擊也是這個遊戲的特色之一，好像《夢工場》FEEL呢！另一方面在這個新的一輯中，古羅洛亞玩滑板是新加入的。不同的遊戲模式是可以使遊戲內容更加豐富起來，而且這個玩滑板的模式不單是用在VISION上的，連打BOSS的時候也是有用滑板的時候呢！除了新的遊戲模式之外，PUZZLE的原素也遊戲的一大特色來。在每一個VISION之中是有6塊星之碎片，玩者如果可以收集齊的話便有一個十分可愛的公仔了！還有利用夢之精來增加水晶的數量，是可以使古羅洛亞的隻數增加，和《SUPER MARIO BROTHERS》的食錢原理是一樣的。





遊戲故事簡單而出色



在上一集的故事已經相當不俗的古羅洛亞，在今集的表現也是很好呢！故事大概是講述古羅洛亞被召喚到另一個世界LUNARDIA，遇上了見習巫女羅羅和波古加，得知這個異世界有一個危機一定要去解決。而可以拯救世界的方法便是要利用古羅洛亞的魔法環和巫女之力去打響四個傳說之鐘，收集它們的力量去封印闇之鐘。可是有一個是前巫女的空賊莉奧娜要得到神力，所以不單止複製魔法環，而且更以予言者巴古斯的身份和騙取四夥Elemental，令大陸上的第五個鐘出現。她打響了這個「哀傷之鐘」令哀傷之國出現，但是她控制不了力量而失敗了……利用力量卻反被力量所利用。最後古羅洛亞來到哀傷之王的跟前打倒他，並將這個國家和世界拯救了。原來一直召喚古羅洛亞拯救世界的人便是哀傷之王，LUNARDIA的人也忘記了這夥哀傷憐憫之心，現在因為哀傷的出現令世界的人更加彼此珍惜。而古羅洛亞也完成了使命回去自己的世界了。



評分：8分

我問你答

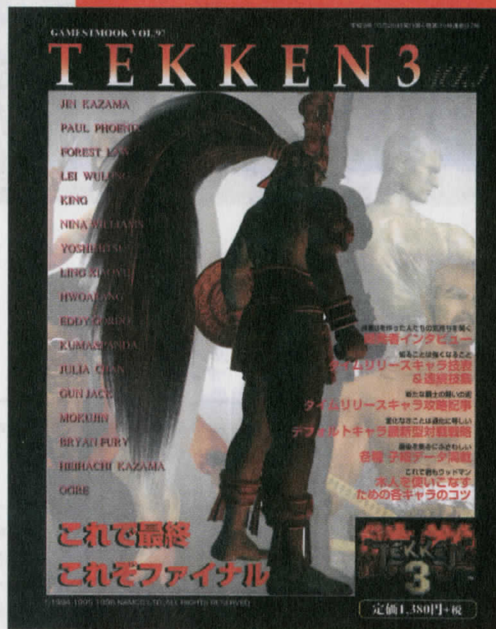
TEXT：小悠

參考書籍：GAMESTMOOK VOL.97 TEKKEN3 ACT.3

你問我答--The King of the Quiz《鐵拳3》篇

論到3D格鬥遊戲的先騎者，大家也會說出《VF》系列和《鐵拳》系列的名字。當然及後推出的3D格鬥遊戲也是相當出色，例如《DEAD or ALIVE》系列和《SF EX》系列等等，但是這兩隻原祖3D格鬥遊戲也不會落後，先後推出了多少個續集。今次要拿來考一考大家的便是《鐵拳3》了！在它推出的時候你有沒有在街機苦練呢？現在讓我出多少問題挑一挑戰各位吧。





1）封面之中一共有多少個人呢？

2）吉光在4張圖之中出的招式是否真的是同一招所致呢？

3）Julia Chang的國籍和使用的拳法是什麼？
a）美國/心意六合拳
b）中國/八極拳
c）美國/摔跤
d）英國/自由搏擊

4）Julia Chang又是多少歲和什麼職業的呢？
a）17歲/學生
b）18歲/職業女拳手
c）18歲/考古學家
d）17歲/模特兒

5）三島平八的風神拳和風間仁的風神拳的不同之處是什麼？

6）三島平八的最強打擊連技「鬼風雷」是用了什麼技術合成的呢？

7）三島平八當時是多少歲和什麼血型呢？
a）77歲/O型
b）75歲/AB型
c）73歲/B型
d）72歲/A型

8）在遊戲之中是有兩個角色的必殺技是完全共通的，是下列什麼角色呢？
a）平八和仁
b）KUMA和PANDA
c）木人和仁
d）LING和Julia

9）PANDA最喜歡的是什麼？

10）KUMA使用的是什麼格鬥技巧呢？

11）鬥神OGRE有三段變身，第幾個會噴火？

答案 1）5個人。2）一模一樣的同一招式來（笑）。3）a。4）c。5）是平八的風神拳不會吹飛對手，而是令對手安定地浮起來作追擊的空中COMBO。6）鬼神拳＋風神拳＋奈落推（2次）＋雷神拳。7）c。8）b。9）LING 淩曉雨。10）平八流熊真拳/改。11）第二個。

魔洞神龍RPG Les Pearland SaGa

Pearland Workers

TEXT：魔洞神龍創作組

《論 TRPG 教壞人》

成功的男人背後，總有個成功的女人，女人亦然。

一個好的DM ，身邊總會有好的參加者。

不過《怨豬頭也是扁鼻菩薩》 。



一個DM 除了個人能力外，我們多數要《食送》食飯，
參加者的起步點和現時的要求也不可輕視。
當然參加者年青、心火盛的話，大概是虛不受補，
自然會以為個TRPG 就可以為所慾為….，

參加者沒有協助過別人 / 被有心人幫助的生活經驗，
他們是很難投入另一個人的英雄角色，
但做他們自己，有一些人是會容易走火入魔，
在那裡逃避現實，或享受英雄的權利，
以英雄感為至上，權力感至上。這都是 P O W E R GAMERS 的開始。

如果參加者間的人際關係，遊戲就立即失去了意義，
發現了這樣的情況，DM也就要放下故事大橋立地成佛，
故事就由它去吧，人比遊戲更重要。

這就是先教他們做人(合作-啦，同心就事成o麻!!!)，
再做小英雄，如果他們立心救世的話，大橋才有用。

我第一次帶一班人系統的去玩TRPG ，
是在中心的時候，參加者年紀只是小六、中一二學生，
這是一個有機會向參加者家長交待的活動，
不是只是玩，家長會問 TRPG 是什麼?

有不會殺壞人?
有不會學到暴力?
他們又叫又跳的參加，是否..正常?
這個遊戲有什麼意義?

他們回家說什麼好玩，又說打倒了什麼，
陸 sir 他們發生了什麼事?







這是一系列的問題，
就算你不是和家長談，
如果有一位朋友問你 TRPG 是什麼?
有什麼好處?你點回答?

D人也說漫畫教壞人，
看多了沒有益，
如果是與興趣的話，為什麼不選擇其他，
它有什麼好處?

同樣

D人也說 TRPG 教壞人，
看多了沒有益，
如果是與興趣的話，為什麼不選擇其他，
它有什麼好處?

我第一次帶GAME 的口號是:
勇氣、智慧、合作。
玩的不是D&D ，是自創系統！
人物是ＡＤ警察。
每次也有鮮明的目的及行動，
也要向npc 的生活及上司負責，
英雄是行不通。

搞TRPG 也不是沒有教育及道德可言。

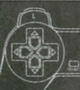
稱正統不正統，就好像是商業誌和同人誌的分別差不多。
為了不得失了商業產品的用家，免得被人指滔某產品或
抄襲某產品，或把廠家大作和家庭式出品放在同一水平
而降了貴格，令它也有一個空間o麻!!^o^
所以同人創作的 TRPG 還是以外道自居好。

其實， TRPG 的本身並沒有什麼的自己特別的知識，
在某一程度上它是依靠其他的知識去建立自己的特性，
並沒有特別的理論和基礎可以依靠，
技巧及方法是有，但都是由其他的學問中取用，
所以它未能自成一家並特出它自己。

這就和漫畫不能成為一個學問一樣，
是一種實踐而生的技術，而且是沒有一個共識共有的基礎。
世界上沒有漫畫的故事理論
世界上沒有漫畫的畫風理論
世界上沒有取鏡的畫風理論
漫畫的構圖由美術設計中取用理論。
漫畫的故事情節是由電影及話劇及小說編劇中
漫畫的取鏡是由攝影而來的。
所以漫畫只是一個次文化的產品，
也是一個因娛樂而生的的東西，
很有小眾生命力和色彩，但它的壽命短。

但反觀:電影、小說、話劇、攝影能發展出它們的
不同多個的思想方法及實踐方法。

電郵:logos6@speednetnet 香港手提電話: 93481667



The Pearland Planeswalker

《珍珠大陸的名山大川》

The Pearland Planeswalker
TEXT：小悠

珍珠大陸上的國家

文明國家

這都是人類的國家，其中以羊鄉及費娜尼羅的歷史最悠久。
中之地是別大陸的居民－耶魯人及渡來人組成，是軍事大國。
石柱城、鐵澳、通商城是為貿易城市。

海洋及湖泊

羊鄉以西是幻象海洋。費娜尼羅以北是和平海洋、以東是地獄海洋。.
中之地以北是勝利海洋。金山城及銀山城之間是龍怒海洋。
中之地及羊鄉之間是大珍珠湖及小珍珠湖。
費娜尼羅無憂嶺以東是紫羅蘭內海。通商城以東是縣眾神之水。

沙漠和島嶼

珍珠大陸的中央是傳說中的人類國，現在是琉璃沙漠。
羊鄉以南是龍舌島。
中之地以西是藍島。
龍怒海詳中間的是龍留島。

名山

羊鄉及中之地間是神脊山及龍脊嶺。兩國之間也有魔法師世居的學者山及智慧谷。
鄰近有古代的浮雕山及傳說中的王子山。
龍怒海洋的兩邊分別有金山及銀山。
費娜尼羅內有無憂嶺及眾神山。

大森林

羊鄉以西北是西方大森林、東南有浮雕森林。
石柱城面對著血魄森林。
通商城鄰近有孤獨森林及綠潭森林。
費娜尼羅和中之地之間是隔世森林。

費娜尼羅國－由NPG創造的國度

和羊鄉一樣是千年的古國，高尚的藝術和文明、同時有奴隸和毒品、官庭的享樂和腐敗，他們相信風火水土四大精靈，但更加像是愛美神和死神的混合體

地區名稱：費娜尼羅
地理：由眾神山府覽，腳下全是平原及湖泊，氣候和暖。國家以無憂嶺及眾神山為核心，由隔世森林以東，直到琉璃沙漠以東，的一大片土地。都是她的版圖。　和羊鄉一樣是千年的古國，高尚的藝術和文明、同時有奴隸和毒品、官庭的享樂和腐敗，他們相信風火水土四大精靈，但更加像是愛美神和死神的混合體了。

國家名稱：費娜尼羅神聖大帝國
地理：由眾神山府覽，腳下全是平原及湖泊，氣候和暖。國家以無憂嶺及眾神山為核心，由隔世森林以東，直到琉璃沙漠以東，的一大片土地。都是她的版圖。
動植物：黑玫瑰、黑郁金香、美麗及文武全才的奴隸
歷史：在第二次龍禍後立國，歷任神聖皇帝均為文武全才，有統一全地之力。第三次龍禍後國力衰弱，不向外拓展，但經濟及文化未嘗倒退。
人種：費拉族人
宗教：風、火、水、土四大元素精靈(死神及愛美神也很受歡迎)
外交：和通商城為友好，和前奴隸屬土-中之地不和

按律法，雖然神聖皇帝名義上是國家的主人、軍隊的元帥、元老院的議長，但是正式擁有國家最高權力的，是神聖皇帝會同元老院。元老院是協助皇帝管治國家各郡的機構，成員來自國內每一郡，由郡中一位貴族議員代表，全部是男性人類，女性和其他種族都無權成為議員。元老院的議席是終生制，但並非世襲，表面上是由郡中的貴族們推舉的，實際上則是貴族之間明爭暗鬥所產生。所有國家大事，都須由元老院用一人一票方式表決(皇帝有兩票)，而神聖皇帝會同元老院，則派遣總督管治各郡縣。元老院大公們，除了四位攝政大臣外，多會留在領地，在有事商量時，才聚集一起開會。現在費娜妮羅共有十七郡，代表的議員如下：

郡縣	元老院議員(年齡)
費拉(首都)	神聖皇帝　皮亞．費娜妮羅二世(11)
比提芙(花園之城)	寶劍騎士團長兼攝政大臣　奧古斯都．阿培爾(49)
雅塞的芙(皇家魔法學院所在地)	皇家魔法學院榮譽副院長　安東尼．巴賓頓(25)
露芙莉	約翰．喀波特(70)
歌聚詩	攝政大臣　約翰．道爾頓(41)
並蒂	將軍　亞瑟．愛丁頓(32)
華菲盛	佐治．法科(27)
翼歸詩廷	高爾斯．華廷(40)
告魯廷	李察．哈克路特(58)
錦鯉	占士．艾代爾(31)
漢心	將軍兼攝政大臣　法蘭西斯．傑佛利(62)
拉單	畢丁頓．凱蘭德(49)
哈凡妮	將軍　安德魯．藍恩(48)
狄凡(智慧谷所在地)	占士．麥克佛生(50)
溫達夫	毛達．尼赫魯(47)
狄師靈	朱利斯．歐本海默(35)
娜思畢妮特	攝政大臣　班納．派爾茲(56)

Pearland Tourment



《Pearland Battle~~戰術教室》

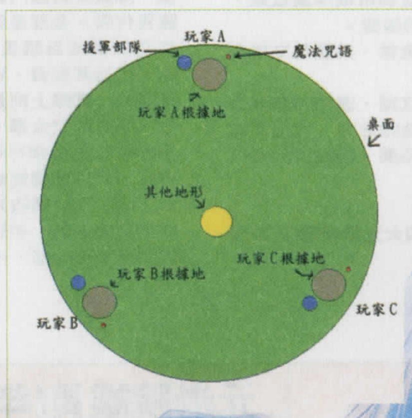
戰事開始

TEXT：小藍

利雲：「戰前的準備是非常重要。如何編組自己的軍隊，如何運用他們使出擅長的戰法，乃戰事中決定勝敗的一環。」

玩家們需要選擇進行甚麼戰況及雙方軍隊的分數總值

每一片遊戲碟都有軍用消費(Army Cost)，(如妖精角色使用分數是5分，使用10個相同碟片便是50分。)玩家可在限定分數內任意組合不同部隊，人物及咒語。一支50分的軍隊適合小規模的戰役；一支250分的軍隊便是一支龐大的隊伍。



先將遊戲碟分成兩疊；

1 軍隊 2 魔法咒語

1 軍隊(Creature Disk)

所有生物必須在同一疊上，而各生物的次序，由上而下，便是各生物踏出戰場的次序。而遊戲開始之後次序便不能再從組。所以玩家於遊戲開始之前便要小心將理想之生物進場次序疊好。請注意，各玩家只能查看自己的軍隊組合。

2. 魔法咒語(Spell Book)

如果玩家用了魔法，所有魔法咒語便放在這一疊咒語中，在最上，放上"spellbook" "魔法書"一碟以避免其他玩家知道魔法的內容。遊戲中玩家可以使用當中任何咒語，無須理會其次序。



陣容部署

利雲：「除了自軍的部署外，留意戰場上的地形和對手的情報，亦是不能忽略的要點。」

(圖：map)

軍隊
玩家甲
魔法咒語
甲方根據地
其他地形
丙方根據地
乙方根據地
玩家丙
玩家乙

在大多數的戰況開始時，玩家都先將特定數目的"先頭部隊"部署於己方根據地的邊緣位置上。

戰事的流程

利雲：「各位務必熟習戰事的流程。若一個部署的錯誤，可能就是錯失致勝機會的時機，又或是慘敗的因由。各位緊記，時間是不會等人的。」

己方根據地上圖例子中各玩家部署了六個先頭部隊。這些部隊可以重疊，但會影響部隊的活動。

遊戲各回合分成五個階段：

1 緩軍進場
2 部隊活動
3 射擊
4 近戰
5 移除標記



1 緩軍進場

除了第一回合之外，各玩家同時將戰況特定數目的部隊放在己方根據地之上。而其次序必需依照軍隊疊中的先後次序由上而下取出。剛進場的部隊不可以接觸到敵方部隊。

2 部隊活動

利雲：「軍中每個角色的能力各有專長，行軍方式亦各有不同。請大家要注意，若把友軍放在不適當的地方，只會阻礙其他友軍的前進。」

在這階段中，各玩家輪流選擇三個部隊進行一次活動: a.指令, b.移動, c.使用特別能力或施放魔法咒語。

玩家須要立即以一個"活動標記"放於這些部隊之上以表示已經進行該回合的活動，放置了"活動標記"的任何部隊都不可以於該回合再次進行任何行動。

如果有其它部隊於己方部隊之上，這些己方部隊都不可以進任何活動。這些部隊已在"被困狀態"(pinned)之中。在第一個回合，各方要先決定玩家活動的先後次序。先活動的玩家選擇三個部隊，續一發出指令。第二位玩家跟著選擇三個部隊發出指令。如此類推，各玩家每次發出三個部隊指令，直至全場各部隊活動了一次為此。請注意，每次玩家一定要選擇三個部隊去活動。如果場上已沒有未活動或只發出少於三個活動指令，即該玩家在此回合內不能再發出任何指令。到下一回合，第二位





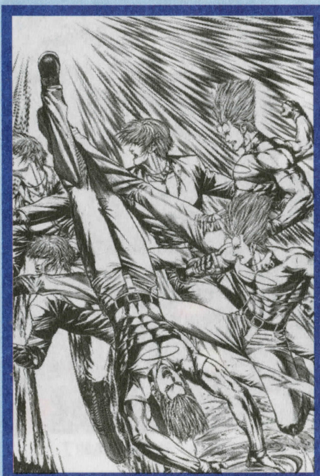




各位SNK FANS熱切期待的NEOGEO街機新作「戰國傳承3」因為諸般事情而稍為延期推出，現在預定在5月中旬推出！所以請各位稍等一下。

今期將介紹KOF的漫畫新作，請各位留意以下的介紹。

各位久候了！！
99年拳皇大會的「真相」
終於在2001年5月揭開了！！



將於5月18日由"GOLDEN SPEED"出版預定的「拳皇EVOLUTION」漫畫週刊，是SNK首次將電玩遊戲「THE KING OF FIGHTERS '99」授權與香港的出版社漫畫化的作品，內容將會以DC版及WINDOWS版上的「THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION」作為籃本而進行改篇，不過在這故事劇本上將會保留及加上大部份SNK的原作的神髓及設定，所以各位SNK的拳皇FANS可放心捧場！

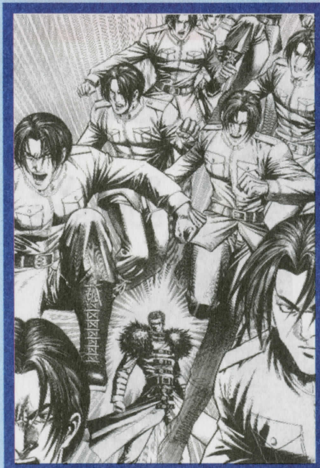
而今次負責主編「拳皇EVOLUTION」漫畫週刊是，擁有20多年主編格鬥技擊漫畫經驗的李高老師所負責主編！李高老師將會以使盡多年編寫格鬥技擊漫畫經驗投入製作以外，還有前「拳皇Zillion」漫畫的編劇「陳鎮洲」先生的劇力逼人的劇本，混合SNK的超人氣格鬥遊戲「THE KING OF FIGHTERS~拳皇」的時候，將會產生什麼的強力的進化呢？一個星期後便會揭開神秘的序幕！

除了為了令故事能一氣呵成更精彩而將頁數會加至38頁外，更令人雀躍的是在早期的「拳皇Zillion」內連載過的人氣專頁「NEOGEO 專訊出張版」及加大版的「SNK拳皇公式設定資料館」將會移師到「拳皇EVOLUTION」內再次開鑼！！

"GOLDEN SPEED" 為了感謝各位捧「拳皇EVOLUTION」漫畫場的讀者而將第一期限定版由原定的售價的HK$18.00減至HK$15.00！真真正正的大出血回贈！

而限定版的隨書付送的精品將會是「餓狼傳說」及「拳皇」的人氣角色~「不知火 舞」，「拳皇」系列的人氣角色「真・草薙 京」及「八神 庵」(三種金屬顏色選擇)任擇一款限量發行。

因數量有限，各位拳皇FANS絕不能錯過！



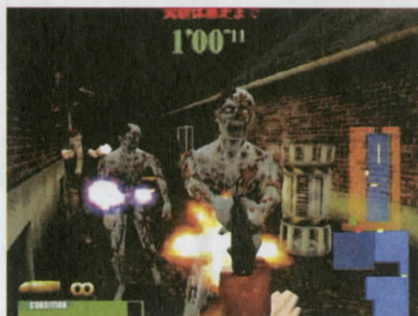


由CAPCOM和NAMCO共同開發的《BIO HAZARD》街機版！

GUN SURVIVOR® 2 BIOHAZARD® CODE:Veronica

生產商：CAPCOM/NAMCO
發售日：6月預定

TEXT：時雨



被稱為《BIO HAZARD》系列最佳傑作的《Code: Veronica》，很快便會成為槍GAME在街機和大家見面！本作品作為PS版《GUN SURVIVOR》的續集，其自由度極高的玩法仍然健在，而且還會加入大量傳統槍GAME沒有的要素，相信定能為喜歡這類遊戲的朋友帶來驚喜！

自由行動系統「FREE MOVE SYSTEM」

《GUN SURVIVOR》的其中一個特點，是玩者可以在遊戲中自由行動，一改過往槍GAME玩者只能跟著固定的路線和視點進行遊戲，這個系統在街機的《GUN SURVIVOR 2》也會採用。至於移動的方法則是將整支槍當作搖桿一樣地控制，由於這遊戲的槍是固定在主機上的（即類似SILENT SCOOP的設計），玩者在移動時仍然可以瞄準。

利用FREE MOVE SYSTEM後，雖然玩者可以自由地在每一關內進行探索，但另一方面也代表了玩者須要自己索敵，除了面前的敵人之外，背後的敵人也要兼顧。這種「看不到的恐怖感」便是《GUN SURVIVOR》的最大賣點。



◆玩者可以隨意打開遊戲中的門，但至於裡面有沒有敵人則難說了



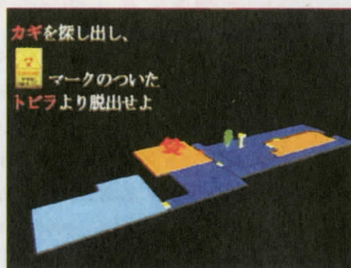
◆除了鎖匙之外，在房間內還可能隱藏有新武器和回復道具

BIO 傳統——找鎖匙過關

遊戲基本流程，是玩者要先在限時內找出隱藏的鎖匙（或重要的道具），然後前往打開地圖上以紅色標記的門便可，不過這並不代表任務已經完成，因為在門後面會有強大的BOSS等待玩者的來臨，成功將之打敗才可以過關。



◆在每一關的最後都有強力的BOSS守衛



◆在每一關開始時都會有地圖顯示出來，記住鎖匙和脫出點的位置！



◆在藏有鎖匙的房間中，戰鬥是難免的了

兩人合作之可能性

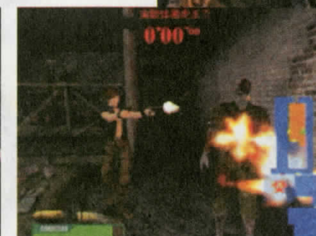
其實兩人同時進行遊戲時才是「FREE MOVE SYSTEM」最能發揮威力的時候，因為兩名玩者的畫面是分開的，可以各自行動。例如面對強敵時兩人可以合作對付；一個人在找武器的時候另一名玩者可以去阻止敵人前進；而在找鎖匙時兩人分頭行動會更有效率……可能性實在是無限的，因此玩這遊戲時記得要帶埋朋友一齊！



◆煩人的「追跡者」當然也會登場！



◆在《BIO:CV》中大家熟悉的男女主角，STEVE和CLAIRE



◆在自己的視點中玩者可以直接見到另一位玩者，留意同伴之行動，合作解決敵人！



STEVE BURNSIDE

CLAIRE REDFIELD

PlayStation

★：今期新增遊戲
■：資料有改動之遊戲

5 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
2 日	SIMPLE 1500 SERIES VOL.61 THE QUIZ 2	D3 PUBLISHING	1500 日圓	ETC
	SIMPLE 1500 實用 SERIES VOL.7 開心學習考車牌	D3 PUBLISHING	1500 日圓	ETC
	SD GUNDAM G GENERATION-F.I.F.	BANDAI	3800 日圓（預定）	SLG
	value 1500 上海真的武勇	SUNSOFT	1500 日圓	PUZ
	VIRTUAL 競艇 21	日本物產	5800 日圓	SLG
	SD GUNDAM G GENERATION-0（BANDAI BEST）	BANDAI	3800 日圓	SLG
10 日	■三洋 PACHINKO PARADISE 5	IREM SOFTWARE ENGINEERING	4800 日圓	SLG
	■SALARYMAN 接待麻雀	VISIT	4800 日圓	TAB
	WORLD STADIUM 5	NAMCO	5800 日圓	SPT
17 日	■CLEOPATRA FORTUNE	ARTRON	5800 日圓	ETC
	■實戰 PACHISLOT 必勝法！DISC UP	SAMMY	2500 日圓	SLG
	DIGIMON TAMERS POCKET KURUMON	BANDAI	2800 日圓	不詳
24 日	■和 i-mode 也在一起～在哪裡也在一起追加 DISC～	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	2800 日圓	ETC
	■和 i-mode 也在一起～手電接駁線也一起～（手電接駁線同梱版）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	4800 日圓	ETC
	■和 i-mode 也在一起 DELUXE PACK	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	ETC
	■攜帶編集	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	980 日圓	ETC
	■夜想曲 2	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800 日圓	AVG
	EMILIA	KID	6800 日圓（預定）	AVG
	TEARING SAGA 宇多拉英雄戰記	ENTERBRAIN	6800 日圓	SRPG
	燒肉奉行	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	BOUNTY HUNTER SARAH HOLY MOUNTAIN 之帝王	CAPCOM	5800 日圓	AVG
	SUPERLITE 1500 SERIES CROSSWORD 3	SUCCESS	1500 日圓	PUZ
	SUPERLITE 1500 SERIES 數獨 5	SUCCESS	1500 日圓	PUZ
	SUPERLITE 1500 SERIES NANCRO 4	SUCCESS	1500 日圓	PUZ
	SUPERLITE 1500 SERIES 魔紀行 MYSTERIA ADVENTURE	SUCCESS	1500 日圓	AVG
	FANTASTIC FORTUNE	CYBER FRONT	6800 日圓	ETC
	STAR TRING ADVENTURES	CAPCOM	5800 日圓	AVG
	KIDS STATION YANCHARU MONCHA	SUNSOFT	3800 日圓	ETC
	KIDS STATION YANCHARU MONCHA（KIDS STATION 控制器同梱版）	SUNSOFT	5800 日圓	ETC
	山佐 Digi WORLD（暫稱）	YAMASA ENTERTAINMENT	6800 日圓	SLG
31 日	SuperLite GOLD SERIES 領教本領	SUCCESS	2000 日圓	TAB
	私立鳳凰學園 2 年純情組	J・WING	3800 日圓（預定）	TAB
	PACHISLOT 帝王 MAKER 推奬 MANUAL 4	MEDIA ENTERTAINMENT	4800 日圓	SLG
	戰國夢幻	BANPRESTO	6800 日圓	SLG
	SALARYMAN CHAMP 戰鬥的 SALARYMAN	SUCCESS	價格未定	ETC
	SUPERLITE GOLD SERIES 大家的麻雀	SUCCESS	1800 日圓	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES Vol. 62 THE SKI	D3 PUBLISHER	1500 日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES Vol. 63 THE GUN SHOOTING 2	D3 PUBLISHER	1500 日圓	STG
	TOMB RAIDER 5：CHRONICLE	CAPCOM	5800 日圓	ACT
	CAPCOM GENERATION 第 4 集 孤高之英雄～CAPCOM COLLECTION～	CAPCOM	2800 日圓	ACT
	VAMPIRE SAVIOR EX EDITION～CAPCOM COLLECTION～	CAPCOM	2800 日圓	FIG
5 月	真・女神轉生	ATLUS	4800 日圓	RPG
	挑戰女流雀士 2	CULTURE BRAIN	1500 日圓	TAB
	PACHISLOT 完全攻略～高砂 SUPER PROJECT～	SYSCON ENTERTAINMENT	4800 日圓（預定）	SLG

6 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
7 日	■SHEEP	SYSCON ENTERTAINMENT	4800 日圓	ACT
	Dance Dance Revolution EXTRA MIX	KONAMI	5980 日圓	SLG
	AFLEID GEAR ANOTHER（暫稱）	OFFICE CREATE	5800 日圓（預定）	SLG
	上海～昇龍降臨～	TAITO	2800 日圓	TAB
14 日	★BACK GAMMON（廉價版）	ALTRON	2800 日圓	TAB
21 日	京都舞妓物語	VISIT	5800 日圓	SLG
	J LEAGUE 實況 WINNING ELEVEN 2001（暫稱）	KONAMI	5980 日圓	SPT
28 日	■松本零士 999	BANPRESTO	6800 日圓	不詳
	三洋 PACHINKO PARADISE 6	IREM SOFTWARE ENGINEERING	5800 日圓	SLG
下旬	私立鳳凰學園 3 年純真組	J・WING	3800 日圓（預定）	TAB
6 月	■ONE PIECE MANSION	CAPCOM	價格未定	PUZ
	KID MIX SELECTION	KID	6800 日圓（預定）	TAB

7 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
12 日	LUNA WING～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800 日圓	SRPG
7 月	■實戰 PACHINKO 必勝法！	SAMMY	3800 日圓（預定）	SLG
	元祖！動物占卜＋戀愛占卜 PUZZLE	CULTURE BRAIN	4300 日圓	ETC
	NANIWA 金融道～青木雄二之世間胸算用	講談社	5800 日圓（預定）	TAB
	PACHISLOT 帝王 MAKER 推奬 MANUAL 5（暫稱）	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	★SPIKE LIBRARY #005 TWILLIGHT SYMPTOM～再會～	SPIKE	2800 日圓	AVG

2001 年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
春	實況 POWERFUL 棒球 2001	KONAMI	5980 日圓	SPT
	K-1 WORLD GRANDPRIX 2001 開幕版 by XING	KONAMI	OPEN 價格	FIG
夏	■EVE The Fatal Attraction	GAME VILLAGE	7800 日圓	AVG
	■KOMOCCHI	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	ETC
	蒼鼠俱樂部 -i（愛）	JORDON	4300 日圓	SLG
	FRIENDS～青春之光輝～	NEC interchannel	6800 日圓（預定）	AVG
	MEMORIAL SERIES SUNSOFT Vol.1	SUNSOFT	2800 日圓	ETC
	東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500 日圓	ACT
	ZOIDS BATTLE CARD GAME～西方大陸戰記～	TOMY	5800 日圓（預定）	TAB
	很喜歡網球！	TOKIN HOUSE	價格未定	SPT
	SUMMON KNIGHT 2	BANPRESTO	價格未定	RPG
	大家之飼養教室 甲蟲編	DAINA	5800 日圓（預定）	SLG
	日本相撲協會公認 日本大相撲（KONAMI THE BEST）	KONAMI	價格未定	SPT
	MARTIAL BEAT（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
秋	X DRIVER THE GAME（暫稱）	BANDAI VISUAL	價格未定	RAC
	ZANAC × ZANAC	COMPILE	價格未定	STG
2001 年	ANGEL DOLL	講談社	4800 日圓（預定）	AVG
	惡魔城年代記 惡魔城 DRACULA	KONAMI	OPEN 價格	ACT
	HOSHIGAMI 沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800 日圓	SRPG
	人鳥流	日本 SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本 SYSTEM	價格未定	PUZ
	蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
	WOODY WOOD PECKER 之 GO! GO! RACING	KONAMI	OPEN 價格	RAC
	VIRTUAL 飛龍之拳 DASH	CULTURE BRAIN	1980 日圓	FIG
	真・女神轉生 II	ATLUS	價格未定	RPG
	真・女神轉生 if	ATLUS	價格未定	RPG
	成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800 日圓	SLG
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800 日圓	ACT
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	Family Price 1500Yen Series King of Bowling 2～Professional 編～	Coconut Japan Entertainment	1500 日圓	SPT
	Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱鬥 PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500 日圓	PUZ
	板田吾郎九段之連珠 BPV	CULTURE BRAIN	1500 日圓	TAB
	本格對戰將棋「聖」BPV	CULTUREBRAIN	1500 日圓	TAB
	戀愛麻雀「FEI VALID」	CULTUREBRAIN	4800 日圓	TAB
	ANDAGA HUNTER（暫稱）	E3 STAFF	價格未定	未定
	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	KNIGHTS OF GENISIS~神之黃昏	ESCOT	5980 日圓	SRPG
	MAIN ROTAR（暫稱）	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	STG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES LUCIFER RING	HAMSTER	1500 日圓	RPG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES SWING	HAMSTER	1500 日圓	STG
	Dinobreeder another progress	J・WING	5800 日圓	SLG
	聖誕怪傑（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
	加油 五右衛門 PS	KONAMI	價格未定	ACT
	BATTLE SHIP 大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800 日圓	SLG
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800 日圓	SLG
	PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	4800 日圓	SLG
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM 之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500 日圓	PUZ
	爆彈小子 SCOOP THE KID（暫名）	Tears	價格未定	AVG
	BACKGUNNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800 日圓	SLG
	Tutankhamen 之遺言（暫稱）	WIZARD	價格未定	AVG
	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800 日圓（預定）	SLG
	私立鳳凰學園 PURE HEART 1 年生編 實寫版	J・WING	3800 日圓（預定）	TAB
	私立鳳凰學園 NATURAL HEART 2 年生編 實寫版	J・WING	3800 日圓（預定）	TAB
	私立鳳凰學園 SWEET HEART 3 年生編 實寫版	J・WING	3800 日圓（預定）	TAB

PlayStation 2

5 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
2 日	花和太陽和雨	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	6800 日圓	AVG
10 日	東京巴士案內 今日起你也是車長	SUCCESS	5800 日圓	SLG
17 日	■GOLFUL GOLF	ARTDINK	6800 日圓	SPT
	激寫 BOY 2 特種大國日本	IREM SOFTWARE ENGINEERING	5800 日圓	ACT
24 日	PHASE PARADOX	SONY COMPUTER ENTETTAINMENT	6800 日圓	AVG
	KNOCK OUT KING 2001	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800 日圓	FIG
31 日	■MAGICAL SPORTS 2001 甲子園	魔法	5800 日圓	SPT
	RAYMAN REVOLUTION！	UBI SOFT	6800 日圓	ACT
	F1 RACING CAMPIONSHIP	UBI SOFT	6800 日圓	RAC
	ENDNESIA	ENIX	6800 日圓	RPG
	SIMPLE 2000 SERIES Vol. 1 THE TABLE GAME～麻雀、圍棋、將棋、CARD、蘋果棋、五子棋～	D3 PUBLISHING	2000 日圓	TAB
5 月	FLINTSTIONES FEVER! ROCKVEGAS BOX	IDEA FACTORY	7800 日圓	RAC

6 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
7 日	魔劍 爻	ATLUS	6800 日圓	AVG
	必殺 PACHISLOT STATION V 炎之爆笑軍團	SUNSOFT	5800 日圓	SLG
	兩人 FANTAVISION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	魔劍 爻（初回限定版）	ATLUS	6800 日圓	AVG
21 日	■EVERGRACE 2	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
	勝負師傳說 哲也	ATHENA	5800 日圓	不詳
	TIGER WOODS PGA TOUR 2001	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800 日圓	SPT
	莉莉之鍊金術士～查魯布洛古之鍊金術士 3～	GUST	6800 日圓（預定）	SLG
28 日	■REMOTE COCORON	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	4800 日圓	ETC
	SHADOW HEART	ARUZE	6800 日圓（預定）	AVG
	RC REVENGE Pro	ACCLAIM JAPAN	2800 日圓	不詳
下旬	CITY CRISIS	SYSCON ENTERTAINMENT	6800 日圓	ACT
	MAGICAL SPORTS Hard Hitter	魔法	5800 日圓	SPT
6 月	蚊	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	GUN=HEARTS	IDEA FACTORY	5800 日圓	ACT
	GUITAR MAN	KOEI	5800 日圓	SLG
	GOLF NAVIGATOR VOL.1	SPIKE	3800 日圓	SPT
	GOLF NAVIGATOR VOL.2	SPIKE	3800 日圓	SPT
	機甲兵團 J-PHOENIX	TAKARA	6800 日圓	ACT

7 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
5 日	■MISSING BLUE	TOKIN HOUSE	價格未定	AVG
	DREAM AUDITION 3	PACIFIC CENTURY CYBER WORKS JAPAN	6800 日圓（預定）	ETC
19 日	■FINAL FANTASY X	SQUARE	8800 日圓	RPG
	本格的 PACHINKO 實機攻略 SERIES MILKY BAR & KILLER QUEEN 永久保存版	UNBLANCE	5800 日圓	SLG
	牧場物語 3～將心燃點起來～	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	6800 日圓	SLG
7 月	GENERATION OF CHAOS	IDEA FACTORY	6800 日圓	SLG
	鐵 1～電車 BATTLE～	SYSCON ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
	NET KARAOKE	ERGO SOFT	6800 日圓	ETC
	★GENERATION OF CHAOS（限定版）	IDEA FACTORY	價格未定	SLG

8 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
	Global Folktale	IDEA FACTORY	6800 日圓	SRPG
	D.N.A～Dark Natice Apostle～	HUDSON	6800 日圓	AVG
	GOLF NAVIGATOR VOL.3	SPIKE	3800 日圓	SPT
	GOLF NAVIGATOR Vol.4	SPIKE	3800 日圓	SPT

10 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
10 月	活躍的公主	角川書店	6800 日圓（預定）	RPG

12 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
	■Xenosaga	NAMCO	價格未定	RPG

2001 年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
夏	■ZEONIC FRONT 機動戰士 GUNDAM 0079	BANDAI	6800 日圓（預定）	SLG
	筋肉番付 MUSCLE WARS 2001	KONAMI	價格未定	SPT
	EXHIBITION OF SPEED	TAITAS JAPAN	5800 日圓	RAC
	玉繭物語 2～毀滅之蟲～（暫稱）	元氣	6800 日圓	RPG
	PIPOSARU 2001	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓（預定）	ACT
	MIGHT AND MAGIC DAY OF THE DESTROYER	IMAGINEER	6800 日圓	RPG
	機甲世紀 G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	大家的 GOLF 3	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	TAMTAM PARADISE（暫稱）	GLOBAL A ENTERTAINMENT	7800 日圓（預定）	ETC
	AGE OF EMPIRE II～AGE OF KING～（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
	ACE COMBAT 04 shattered skies	NAMCO	價格未定	STG
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	NBA HOOPZ	MIDWAY	價格未定	SPT
	A 列車 2001 追加車輛 DISC（暫稱）	ARTDINK	2800 日圓（預定）	ETC
	Enjoy Magic SERIES vol.1（暫稱）	SUNSOFT	價格未定	ETC
	KING'S FIELD IV	FROM SOFTWARE	6800 日圓	RPG
	對局麻雀 在網上食糊！	ARIKA	價格未定	TAB
	ANIME 英語會話 十五少年漂流記	SUCCESS	3800 日圓	ETC
	ANIME 英語會話 TOTOI	SUCCESS	3800 日圓	ETC
	ANIME 英語會話 出位老鼠大活躍	SUCCESS	3800 日圓	ETC
	TORO 與假日（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	EVERBLUE（暫稱）	ARIKA	價格未定	AVG
	SkyGunner	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	Devil May Cry（暫稱）	CAPCOM	價格未定	AVG
	PARAPPA RAPPER 3（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	FLYING CIRCUS（暫稱）	SYSCON ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	光榮給你 甲子園之霸者	ARTDINK	6800 日圓（預定）	SPT
	YANYA KABAJISUTA～featuring Gawoo~	KOEI	6800 日圓（預定）	不詳
	山手線 205 系（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	THE FEAR（暫稱）	ENIX	價格未定	不詳

遊戲 發售時間表

	實況POWERFUL 職業棒球 8	KONAMI	價格未定	SPT
	實況 WORLD SOCCER 2001（暫稱）	KONAMI	價格未定	SPT
秋	SILENT HILL 2（暫稱）	KONAMI	價格未定	AVG
	GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	價格未定	ACT
	Spy Hunter	MIDWAY	價格未定	ACT
冬	TRIANGLE AGAIN	MIGU ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY	KONAMI	價格未定	ACT
	幻想水滸傳III	KONAMI	價格未定	RPG
2001 年	WTA TOUR TENNIS（暫稱）	KONAMI	價格未定	SPT
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	Digital Holmes（暫稱）	ARC SYSTEM WORKS	5800 日圓	未定
	機動新撰組	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	RALLY HARD（暫稱）	IMAGINEER	價格未定	RAC
	TYPHOON（暫稱）	IMAGINEER	價格未定	SLG
	鐵甲機 三日月（暫稱）	MEDIA FACTORY	價格未定	ACT
	POINIE'S POIN	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	ACT
	GROWLANCER II	ATLUS	價格未定	SRPG
	THE 音樂指揮家 II（ZWEI）	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SLG

2002 年發售預定

	■RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
	A 列車 2002（暫稱）	ARTDINK	價格未定	SLG
	WAR JUDGEMENT（暫稱）	ARUZE	價格未定	不詳
	THE SPLIZER（暫稱）	ARUZE	價格未定	不詳

2003 年發售預定

	A 列車 2003（暫稱）	ARTDINK	價格未定	SLG

發售日未定

	■KING OF COLOSSEUM	SPIKE	價格未定	SPT
	爆走貨車傳說 3～男花道夢浪漫	SPIKE	價格未定	RAC
	拜借面孔 攝影天國	IDEA FACTORY	5800 日圓	ETC
	電車 GO!! 新幹線 山陽新幹線編	TAITO	價格未定	SLG
	波洛古羅斯物語 3	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800 日圓	RPG
	HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
	機動戰士 GUNDAM 相逢在宇宙中編	BANDAI	價格未定	ACT
	BIO HAZARD SERIES（暫稱）	CAPCOM	價格未定	AVG
	MAXIMO（暫稱）	CAPCOM	價格未定	ARPG
	戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800 日圓	TAB
	CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800 日圓	PUZ
	NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800 日圓	SLG
	山卡之 BATTLE（暫稱）	Ecseco	價格未定	RAC
	EXZOCHIKA（暫稱）	ENIX	價格未定	ARPG
	STAR OCEAN 3（暫稱）	ENIX	價格未定	RPG
	BBD2000（暫稱）	ENIX	價格未定	ETC
	爆流 2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	6800 日圓	SLG
	BOMBERMAN2001（暫稱）	HUDSON	價格未定	ACT
	AI 圍棋 2001（暫稱）	IFOUR	價格未定	TAB
	AI 將棋 2001（暫稱）	IFOUR	價格未定	TAB
	AI 麻雀（暫稱）	IFOUR	價格未定	TAB
	1 ON 1 GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
	SOLDNERSCHILD 2（暫稱）	KOEI	價格未定	SRPG
	決戰III（暫稱）	KOEI	價格未定	SLG
	TUNING CAR RACING GAME（暫稱）	MTO	5800 日圓	RAC
	黴萬 免許皆傳（暫稱）	NAXAT	價格未定	TAB
	NAVY-FORCE（暫稱）	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	價格未定	ACT
	WORLD NEVERLAND 3（暫稱）	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	Perfect Golf 3（暫稱）	SETA	價格未定	SPT
	電線（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	WRC（暫稱）	SPIKE	價格未定	RAC
	WSC	SPIKE	價格未定	RAC
	FIRE PRO WRESTLING（最新作）	SPIKE	價格未定	SPT
	通信上海（暫稱）	SUNSOFT	價格未定	PUZ
	EX 億萬長者 GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX 人生 GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX 日本特急旅行 GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	Kunai（暫稱）	TECMO	價格未定	ACT
	3D Real Drive（暫稱）	Vial One	價格未定	RAC
	F-1（暫稱）	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	聖靈機 RAYBLADE 2（暫稱）	WINKY SOFT	價格未定	SLG
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX（暫稱）	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	最強東大將棋 3	每日 Communication	價格未定	TAB
	SOUL SURFING（暫稱）	童	價格未定	ACT
	JO JO 之奇妙冒險 第 5 部（暫稱）	CAPCOM	價格未定	ACT
	櫻大戰系列	SEGA	價格未定	AVG
	新・SPACE CHANNEL 5（暫稱）	SEGA	價格未定	ACT
	SPACE CHANNEL 5	SEGA	價格未定	ACT
	創造系列兩套作品	SEGA	價格未定	SLG
	VIRTUA FIGHTER 4	SEGA	價格未定	FIG
	Legion	MIDWAY	價格未定	RPG
	心跳回憶 3（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
	目標！名門棒球部 2（暫稱）	DAZ	6800 日圓（預定）	SPT
	CLOCKWORK TOWER 3	CAPCOM	價格未定	AVG
	★侍（暫稱）	SPIKE	價格未定	不詳
	★ICO	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	不詳

Dreamcast

5 月發售預定

10 日	DEATH CRIMSON OX	ECOLE SOFTWARE	5800 日圓	STG
17 日	★SGGG（一般販賣店用）	SEGA	5800 日圓	RPG
	SEGA EXTREME SPORTS	SEGA	5800 日圓	SPT
24 日	BOUNTY HUNTER SARAH HOLY MOUNTAIN 之帝王	CAPCOM	5800 日圓	AVG
	NET VERSUS 圍棋	ART MARK	1900 日圓	TAB
	NET VERSUS 將棋	ART MARK	1900 日圓	TAB
	NET VERSUS 國際象棋	ART MARK	1900 日圓	TAB
	NET VERSUS 花札	ART MARK	1900 日圓	TAB
	NET VERSUS 麻雀	ART MARK	1900 日圓	TAB
	NET VERSUS 蘋果棋	ART MARK	1900 日圓	TAB
	NET VERSUS 連珠 五子棋	ART MARK	1900 日圓	TAB
31 日	■PHANTASY STAR ONLINE Ver.2	SEGA	4800 日圓	RPG
	瑪莉與艾莉的鍊金術士	COOL KIDS	7800 日圓	RPG
	EXODUS GUILTY NEOS	ABEL	6800 日圓	AVG
	CRAZY TAXI 2	SEGA	5800 日圓	RAC
	黴萬 免許皆傳 廉價版	加賀 TEC	2800 日圓	TAB

6 月發售預定

6 日	ELDORADO GATE 第 5 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG
7 日	★CLEOPATRA FORTUNE	ARTRON	5800 日圓	ETC
14 日	■CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO	CAPCOM	3800 日圓	FIG
	火焰聖母～The Virgin on Megiddo～	廣美	價格未定	AVG
	CONFIDENTIAL MISSION	SEGA	5800 日圓	STG
21 日	MISS・MOONLIGHT	加賀 TEC	6800 日圓	AVG
23 日	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	5800 日圓	ACT
28 日	■對戰 NET GIMMIC CAPCOM& 彩京 ALL STARS	CAPCOM	5800 日圓	TAB
	MAGIC the GATHERING	SEGA	6800 日圓	TAB
	COMIC PARTY	AQUA PLUS	6800 日圓	AVG
	COMIC PARTY 限定版	AQUA PLUS	7800 日圓	AVG
下旬	■機動戰士 GUNDAM 外傳 殖民星墮落之地……特別版（BANDAI THE BEST）	BANDAI	2800 日圓	ACT
	GUNDAM BATTLE ONLINE	BANDAI	6800 日圓（預定）	SLG
6 月	■歡迎來到 PIA CARROT！2.5	NEC INTERCHANNEL	7200 日圓	AVG
	RUN=DIM	IDEA FACTORY	價格未定	不詳
	井上涼子～ROOMMATE～	DATAM POLYSTAR	6800 日圓（預定）	SLG

7 月發售預定

12 日	■HEAVY METAL GEOMATRIX	CAPCOM	5800 日圓	ACT
7 月	PACHISLOT 帝王 DREAM SLOT 1（暫稱）	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	SLG

8 月發售預定

8 日	ELDORADO GATE 第 6 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG
	CANARIA～將這思念乘著歌聲～	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG

9 月發售預定

中旬	PACHISLOT 帝王 DREAM SLOT 2（暫稱）	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	SLG

10 月發售預定

10 日	ELDORADO GATE 第 7 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG

2001 年發售預定

夏	Candy Stripe～見習天使～	SEGA	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	CHI Q 的朋友們	NEXTECH	3800 日圓	ETC
	ALIEN FRONT	SEGA	價格未定	ACT
	團團轉溫泉 2（暫稱）	SEGA	價格未定	ETC
	GetBass 2	SEGA	價格未定	SPT
	DYNAMIC GOLF	SEGA	價格未定	SPT
	創造打吡馬 2（暫稱）	SEGA	價格未定	SLG
	FARNATION	SEGA	價格未定	RPG
	餓狼 MARK OF THE WOLVES	SNK	價格未定	FIG
	SUPER RUNABOUT～SAN FRANCISCO EDTION	CLIMAX	價格未定	RAC
	★COSMIC SMASH	SEGA	價格未定	ACT
秋	VICTORY GOAL 2001（暫稱）	SEGA	價格未定	SPT
	AERO DANCING I FAN DISC（暫稱）	CRI	價格未定	SLG
2001 年	機動戰士 GUNDAM 連邦 vs 自護	BANDAI	價格未定	ACT
	OUTTRIGGER	SEGA	價格未定	STG
	MYSTEREET～不可逆世界的探偵紳士～	ABEI	價格未定	AVG
	ALEXANDER The Road to Percia	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	CULDCEPT SECOND	MEDIA FACTORY	價格未定	TAB
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	NIBELUNGEN 之戒指	SUCCESS	6800 日圓	AVG
	莎木 II	CRI	價格未定	RPG
	NHL 2K 系列	SEGA	價格未定	SPT
	NFL 2K 系列	SEGA	價格未定	SPT
	NBA 2K 系列	SEGA	價格未定	SPT
	DERBY OWNER'S CLUB ONLINE	SEGA	價格未定	SLG
	ToeJam & Earl	SEGA	價格未定	ACT
	POWER SMASH 2	SEGA	價格未定	SPT
	Froigan Brothers	SEGA	價格未定	ACT
	Project Propeller Online（暫稱）	SEGA	價格未定	STG
	創造怪物！	SEGA	價格未定	SLG
	World Series Baseball 2K 系列	SEGA	價格未定	SPT
	同窗會 again	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG

發售日未定

	GAIA MASTER 決戰！世紀王傳說	CAPCOM	價格未定	TAB
	FLAG LANSTEL（暫稱）	TAKUYO	價格未定	AVG
	MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800 日圓	RAC
	NEPPACHI VI@VPACHI～CR 尋寶探險隊～	DAIKOKU 電機	價格未定	SLG
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	超級機械人大戰 α	BANPRESTO	價格未定	SLG
	MELTY SCHOOL	CULTURE BRAIN	4800 日圓	TAB
	職業指南麻雀「兵」DX 通信對應版	CULTURE BRAIN	4800 日圓	TAB
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	PRINCESS MAKER COLLECTION	GENEQS	5800 日圓	SLG
	WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY？	5800 日圓（預定）	SLG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	TREASURE STRIKE @abarai 版	KID	價格未定	ACT
	Memories Off 2（暫稱）	KID	價格未定	AVG
	聖誕怪傑（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
	盜墓迷城（暫稱）	KONAMI	價格未定	AVG
	AGE OF EMPIRE（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
	章魚之 MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
	SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	DARK EYES（暫稱）	NEXTECH	價格未定	RPG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	仙魔大戰 2000 假名 LEON 斬帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
	Dee Dee Planet	SEGA	2800 日圓	ACT
	Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
	type-X～spiral nightmare～	SEGA	價格未定	AVG
	AQUA PANIC	SEGA	價格未定	PUZ
	GET BASS @abarai 版	SEGA	價格未定	SPT
	THE HOUSE OF THE DEAD 2 @abarai 版	SEGA	價格未定	STG
	ZOMBIE REVENGE @abarai 版	SEGA	價格未定	ACT
	DYNAMITE 刑事 2@abarai 版	SEGA	價格未定	ACT
	春風戰隊 V FORCE 2（暫稱）	VING	價格未定	SRPG
	K1 DREAM	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	10SIX～Own.Mine.Defend.Attack.24-7～	發售商未定	價格未定	SLG
	DYNIMITE ROBO（暫稱）	童	價格未定	ACT
	紫炎龍 2（暫稱）	童	價格未定	STG
	K-Project（暫稱）	SEGA	價格未定	STG
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG
	新 SPACE CHANNEL 5（暫稱）	SEGA	價格未定	ACT
	JAMAN 2	VISIT	價格未定	TAB
	★AIR	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG

XBOX

2001 年發售預定

秋	MYST III EXILE	MYPICK	價格未定	AVG
冬	X CHASER	IDEA FACTORY	價格未定	rac
	NEVERLAND SAGA	IDEA FACTORY	價格未定	srpg
	Style Laboratory	O2	價格未定	SLG
	METAL DUNGEON	PANZER SOFTWARE	價格未定	ACT

今冬發售預定

	TRIANGLE AGAIN	MIGU ENTERTAINMENT	價格未定	AVG

2002 年發售預定

	紅之海 去吧！前往紅之彼方	KOEI	價格未定	SLG

發售日未定

	AIR FORCE DELTA II（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
	GUN VALKYRIE	SEGA	價格未定	ACT
	JET SET RADIO FUTURE（暫稱）	SEGA	價格未定	ACT
	SEGA GT 最新作	SEGA	價格未定	RAC
	PANZER DRAGOON 最新作	價格未	不詳	
	MAJIDESU FIGHT！	TAKUYO	價格未定	ACT
	RUNEBRID	TAKUYO	價格未定	SRPG
	MASTER SLAVE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	DEAD OR ALIVE 3	TECMO	價格未定	FIG
	DOUBLE-S.T.E.A.L.	文化社	價格未定	RAC

Nintendo 64

7 月發售預定

27 日	DERBY STALLION 64	MEDIA FACTORY	6800 日圓	SLG

發售日未定

	SURIC 驅 RAJIC 驅	任天堂	價格未定	RAC
	動物番長（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT
	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980 日圓	RAC
	FLIGHT SIMULATOR（暫稱）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG

NintendoGamecube

發售日未定

	BIO HAZARD 0	CAPCOM	價格未定	AVG
	UNIVERAL STUDIO JAPAN（暫稱）	KEMCO	價格未定	不詳

GameBoy

5 月發售預定

11 日	MOBILE GOLF	任天堂	5800 日圓	SPT
25 日	元祖！動物占卜GB+ 戀愛占卜 PUZZLE	CULTURE BRAIN	4300 日圓	ETC
	DT LoardS fo Genomes	MEDIA FACTORY	4500 日圓	ETC

6 月發售預定

1 日	名偵探柯南 被咀咒的航路	BANPRESTO	4500 日圓	AVG
20 日	SNOOPY TENNIS	INFOGRAMES HUDSON	3900 日圓	SPT
28 日	用 NET 來 GET MINI GAME@100	KONAMI	5800 日圓	ETC
29 日	花樣男兒～ANOTHER LOVE STORY～	TDK CORE	4500 日圓（預定）	AVG
6 月	POCKET COOKING	J WING	4800 日圓	SLG
	ZOIDS～白銀之獸機神 LAIGA ZERO～	TOMY	4500 日圓（預定）	RPG
	漢字 BOY 3	J・WING	4980 日圓（預定）	ETC

7 月發售預定

19 日	去釣魚吧！	ASCII	4500 日圓（預定）	SPT
20 日	夢當勞物語	TDK CORE	4500 日圓（預定）	SLG
	宇宙人田中太郎 RPG 工作室 GB2	ENTERBRAIN	5200 日圓	ETC
26 日	■超 GALS！壽蘭	KONAMI	4800 日圓	不詳
27 日	真・女神轉生 TRADING CARD CARD SUMMONER	ENTERBRAIN	5200 日圓	TAB
中旬	昆蟲博士 3	J・WING	4980 日圓（預定）	SLG
7 月	不思議之迷宮 風來的斯專 GB2～沙漠之魔城～	CHUN SOFT	價格未定	ARPG

8 月發售預定

10 日	火車頭 THOMAS（暫稱）	TAM	價格未定	不詳

2001 年發售預定

夏	■J LEAGUE EXCITE STAGE TACTICS	EPOCH 社	4300 日圓	SPT
	■GAIA MASTER DUEL CARD ATTACKERS	CAPCOM	價格未定	ETC
	STAR OCEAN BLUE SPHERE	ENIX	價格未定	RPG
	ROCKMAN X2 SOUL ERASER	CAPCOM	價格未定	ACT
	NETWORK 冒險記 BUG SITE ALPHA	SMILE SOFT	價格未定	不詳
	NETWORK 冒險記 BUG SITE BETA	SMILE SOFT	價格未定	不詳
2001 年	KLUSTAR	SPIKE	4300 日圓	PUZ
	XtremeWheels 目標是 BMX Champion！	SPIKE	4300 日圓	RAC

發售日未定

	金魚物語	CULTURE BRIAN	3980 日圓	AVG
	GAMEBOY WARS POCKET TACTICS	任天堂	價格未定	SLG
	GRAND CASINO	ARTRON	價格未定	ETC
	BILLIARD CLUB	ARTRON	價格未定	SPT
	CHINESE MONSTERS（暫稱）	CULTURE BRAIN	3980 日圓	ACT
	BOON BOON CABOON	GAPPUS	3800 日圓	STG
	GO!GO!噸風車 2	J WING	4800 日圓（預定）	RAC
	DERBY STALLION 牧場（暫稱）	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	咕嚕咕嚕好朋友	STING	價格未定	AVG
	CHIKI CHIKI MACHINE 猛 RACE	SYSCOM ENTERTTAINMENT	4200 日圓（預定）	RAC
	LOONEY TUNES COLLECTOR MARTAIN QUEST	SYSCOM ENTERTAINMENT	4500 日圓	ACT
	傳說之 STARFEE（暫稱）	任天堂	3800 日圓	ACT
	櫻桃小丸子（暫稱）	EPOCH 社	價格未定	不詳

GameBoyAdvance

5 月發售預定

25 日	FINAL FIGHT ONE	CAPCOM	4800 日圓	ACT
	DIGI CARAT DIGI COMMUNICATION	MEDIA WORKS	5300 日圓（預定）	AVG

6 月發售預定

21 日	MOBILE 職業棒球～監督之采配～	KONAMI	價格未定	SPT
28 日	MAIL CUTE	KONAMI	5800 日圓	ETC
	TOYROBO FORCE	GLOBAL A ENTERTAINMENT	5200 日圓（預定）	STG
6 月	優駿 RHAPSODY	CAPCOM	價格未定	ARPG
	CHORO Q ADVANCE	TAKARA	價格未定	RAC
	EX MONOPOLY	TAKARA	5800 日圓（預定）	TAB

7 月發售預定

5 日	遊戲王 DUEL MONSTERS 5 EXPERT 1	KONAMI	5800 日圓	TAB
12 日	麻雀刑事	HUDSON	5200 日圓	TAB
	森田將棋 ADVANCE	HUDSON	5200 日圓	TAB
13 日	■大家之飼養 SERIES 1 我的盔甲蟲（暫稱）	M・T・O	價格未定	SLG
19 日	風之古洛娜亞～做夢之帝國～	NAMCO	5300 日圓	ACT
7 月	■筋肉番付～金剛君之大冒險！～	KONAMI	5800 日圓	SPT
	黃金之太陽	任天堂	價格未定	RPG
	STREET FIGHTER II X REVIVAL	CAPCOM	價格未定	FIG
	SUPER BLACK BASS ADVANCE	STAR FISH	價格未定	SPT
	BREATH OF FIRE～龍之戰士～	CAPCOM	價格未定	RPG

8 月發售預定

8 月	PHALANX（暫稱）	KEMCO	價格未定	不詳

9 月發售預定

9 月	GAMEBOY MUSIC（暫稱）	任天堂	6800 日圓	SLG
	KID CROWN 之 CRAZY CHESS（暫稱）	KEMCO	價格未定	不詳

10 月發售預定

10 月	機械化軍隊（暫稱）	KEMCO	價格未定	不詳

2001 年發售預定

夏	TACTICS ORGE 外傳 The Knight of Lodies（暫稱）	任天堂	價格未定	SRPG
	STA-COMI	KONAMI	價格未定	SLG
	好朋友麻雀 KABU REACH	KONAMI	價格未定	TAB
	GAME BOY WARS FOR GAMEBOY ADVANCE（暫稱）	任天堂	價格未定	SLG
	ROBOT PONCOTS 2 CROSS VERSION	HUDSON	5200 日圓	RPG
	ROBOT PONCOTS 2 RING VERSION	HUDSON	5200 日圓	RPG
	無限奇行 ZERO TOURS	MEDIA RING	價格未定	RPG
	馬穴大作戰	任天堂	價格未定	SRPG
	MAGICAL VACATION（暫稱）	任天堂	價格未定	RPG
	MARIO CART ADVANCE	任天堂	價格未定	RAC
	HATENA SATENA	HUDSON	價格未定	ETC
	HELLO KITTY MIRACLE COLLECTION（暫稱）	IMAGINEER	價格未定	ETC
	PUYO PUYO（暫稱）	SEGA	價格未定	PUZ
	DOKAPON Q MONSTER HUNTER～	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	FIG
秋	SONIC THE HEDGEHOG（暫稱）	SEGA	價格未定	ACT
2001 年	WARIO LAND 4（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT
	SUPER MARIO ADVANCE 2（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT

2002 年發售預定

2 月	WOODY WOOD BECKER（暫稱）	KEMCO	價格未定	不詳
2002 年	POCKET MONSTER GAMEBOY ADVANCE（暫稱）	任天堂	價格未定	RPG

發售日未定

	FIRE EMBLEM 暗闇之王女（暫稱）	任天堂	價格未定	SLG
	鼻尖合戰	任天堂	價格未定	未定
	MONSTER FARM MANIA	TECMO	價格未定	SLG
	SUPER MARIO ADVANCE 3（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT
	METROID FOR GAMEBOY ADVANCE（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT
	MEDAROT ADVANCE 盔甲蟲 VERSION（暫稱）	IMAGINEER	價格未定	不詳
	MEDAROT ADVANCE 鍬型蟲 VERSION（暫稱）	IMAGINEER	價格未定	不詳
	DIADROID 大作戰（暫稱）	EPOCH 社	價格未定	不詳

Neo-Geo Pocket

2001 年發售預定

春	ARUZE 王國 連爆！SLOT PUZZLE	SNK	價格未定	SLG
夏	DON 之 CASINO NIGHTS！	SNK	價格未定	ETC
	SNK VS CAPCOM 激突！！CARD FIGHTERS 2（暫稱）	SNK	價格未定	TAB
	PACHISLOT ARUZE 王國 POCKET 第 9 彈（暫稱）	SNK	價格未定	SLG

WonderSwan

5 月發售預定

3 日	FINAL FANTASY II	SQUARE	5200 日圓	RPG
	FINAL FANTASY II（連特製 WONDERSWAN COLOR 主機版）	SQUARE	12000 日圓	RPG
24 日	POCKET 內的 DORAEMON	BANDAI	4500 日圓	ETC
下旬	爆雀 for WonderSwanColor（暫稱）	BANDAI	2980 日圓	TAB

6 月發售預定

21 日	ULTRAMAN 光之國之使者	BANDAI	4980 日圓	ACT
28 日	■SD GUNDAM G GENERATION GATHER BEAT 2	BANDAI	4980 日圓（預定）	SLG
上旬	幻想魔傳最遊記 Retribution	MOVIC	4500 日圓	TAB
下旬	東風莊（暫稱）	BANDAI	4500 日圓	TAB
6 月	KURU PARA	TOM CREATE	價格未定	PUZ

7 月發售預定

5 日	BLUE WING BLITZ	SQUARE	4700 日圓	SRPG
26 日	LAST ALIVE	BANDAI	4800 日圓	AVG
上旬	■DIGIMON TAMERS DIGIMON MEDLEY	BANDAI	3980 日圓	RPG

8 月發售預定

8 月	機動戰士 GUNDAM VOL.2～JABURO～	BANDAI	4980 日圓	SLG

2001 年發售預定

夏	■STAR HEARTS～星與大地之使者～	BANDAI	4980 日圓	ARPG
	INSECT BREEDER（暫稱）	BANDAI	4500 日圓	SLG
	瑪莉和艾莉兩人的鍊金術士	E3 STAFF	價格未定	SLG
秋	MOBILE SUIT GUNDAM MSPLATOON.COM	BANDAI	4980 日圓	SLG
	DIGIMON TAMERS NETWORK TAMERS（暫稱）	3980 日圓	RPG	
	DIGIMON TAMERS DIGIMON ACTION（暫稱）	BANDAI	不詳	

發售日未定

	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY III	SQUARE	價格未定	RPG
	FRONT MISSION	SQUARE	價格未定	SRPG

WORDS FROM EDITORS 編聲人語

1 應該是「最期」的MS話——

◆如無意外，今期就是筆者的「最期」……不知道應該向讀者說些甚麼……也不知應該向戰友們說些甚麼……但也要說聲：「謝謝大家…そして…再見…」

◆雖然筆者的前路未明朗，但也要向各戰友們說：「之後的拜託你們…辛苦啦~」

◆在這四年多的光景中，開心的、痛苦的、辛酸的都遇過，但在此也不能忘掉各位同事們和支持筆者的讀者們，在此向你們道謝！（名單請參閱下行，因為實在太多）

◆道謝名單，排名不分先後：ARC、FOX、JJ、MICKY、山寺良牙、子濃、JOAN、ANDY、小健健、KEN、天草、ZACKY、地獄貴公子、TERRY、楊生、時雨、小悠、隨風、SAKURA KI、咸旦仔、怪獸、小璘、IKI、CALLY、AGGO、FUNG、阿亮、小吉、AINHO、阜林三郎、ALEX、胡生、小G、ASUKA、FRANKY、VICKY、TSURUGI、歐陽、馬SIR、高立、SKIN、泉、HATAYAMA、Cherie、白金之星、妮娜、MANA樹……當然還有老細。（差不多啦~~）

◆最後一期，送件小小禮物給讀者啦~~就是《FF IX》的VIVI公仔1個，欲取得的讀者E-MAIL：msv@gameplayers.com.hk —>（先到先得）



◆或許…在某天，大家會再次遇上MS這個名字，可能那人就是筆者都不定。^_^

◆把維持了20多年的東西改變，是好？還是壞？十分令人迷茫……

◆試問用了「友情」、「激勵」、「奇蹟」、「超根性」、「幸運」後，那個駕駛員會不會死？

◆原本筆者是不玩GT3的，結果也要為讀者而把它買下來。

◆日後大家可在這兒找到筆者的足跡：http://www.geocities.com/gm_ms_2000

◆若大家想繼續與筆者聯絡，可E-MAIL到此：gm_ms@hotmail.com

2 （無題）by時雨

◆MS終於要走了，回想起來入行時我也是由她教導，真的要說句：「多謝！」。得閒記得請我食飯！

◆隨風也要走了，GPPS女性陣處於全滅狀態，以後如何是好？

◆《KM3》IR截止日期迫近，但成績仍然在低位徘徊，要上20名內真係好難……

◆本來不玩賽車遊戲的筆者也買了一套《GT3》，實在太正啦

◆用WORDPAD打字的日子真的難過……

◆《AC2AA》LAST三個BOSS真是變態，不過好彩有FORM打

◆係做決斷的時候啦（意味不明）

3 隨風．不帶走一片雲彩

◆轉眼之間，隨風於GP集團已工作了一年多。這年多經歷了很多，有開心的，也有不開心的，說不清，不過卻能證明：「我絕對沒有後悔」。今天之後我將要告別這個「大家庭」，告別愛護我的同事們，告別一直支持我的讀者，告別我的工作…說實在，要到哪兒才可以找到像你們這麼好的同事？MS、小璘、SAKURA KI、小悠、山寺良牙、怪獸、IKI、咸蛋仔、時雨、亞亮、小吉及AINHO，祝你們幸福！（這是真的祝福喲！）

◆唔，最後一期反而不知道該說什麼，想說的話太多，但版位太少了！（笑）還是那句，請繼續支持隨風及GPPS/DC吧！想繼續跟隨風聯絡的讀者，可E-MAIL給我喲！kase_gpm@hotmail.com

◆pink euil：謝謝你的關心，不過沒機會評你的畫了，在這裡聊聊吧！你的畫很漂亮呀，上色也很不錯，絕對不會只值零分的！另外祝你早日康復^^。

◆給親愛的…讀者們（笑）：謝謝你們一直支持隨風，我一定會繼續努力的！有朝一日你們再次看到「隨風」這名字的話，也許就是本人喲！（笑）

4 忘記的咸旦仔

我要吃飯，唔記得交編者話呀~~~對不起！

5 ABO

○今期《TLS 3》份攻略勉強撐足了6 Pages，實在有點過意不去，反正五月尾日本會出攻略本，不如睇攻略本好過。

○《TLS 3》全事件對話（日語版）初步處理完成，有興趣的讀者不妨電郵至apricotbo@hotmail.com。

○物資短缺、地方短缺、缺乏支持…（刪百字）…靠「它」改善質素？死得！

○讀書總好過浪費時間去？？？，學海無涯，幾時輪到ABO呢？反正ABO一直只是個局外人。

6 不知如何是好的MARKS

當看過其他編輯的編者話之後，可能大家都會知道今期將會有兩名編輯離開GPM了，首先在此祝她們錦繡前程。雖然之後還可以見面，但因為工作量又增加了，所以還不想她們離開，不過當然這些話都是說笑的。

7 很熱的SAKURA KI

◆隨風要離開這裡了，雖然感到有點不捨，但仍有很多衷心祝福妳的說話想講，總之心照不宣啦

◆天氣開始變得炎熱，可是公司的冷氣卻離奇地全壞了，公司變得很像地獄

◆最近的工作進度十分慢，真的非要好好改善不可

◆婆婆不幸跌斷腳骨，最終可能要做手術，在此祝福婆婆早日康復

◆醫院都有不少真正的白衣天使，細心照顧我婆婆的余姑娘便是其中之一，謝謝妳

8 送君千里需一別，穹蒼彼方莫奈何 by悠

◆每一個月也有一個人離開這裡，令人有多少的愁緒……

◆很多謝MS在筆者由起初進來至今的指導和扶助，她是一位好上師和好朋友。

◆還有比筆者年輕的隨風，有許多時候也是她在支持筆者渡過難關，希望她在星空的另一個彼方更努力的活著。

◆對哦~女性陣全滅……

◆我的將來會是如何呢？檜月會知道嗎？

◆筆者又作出突破了……是最遲的出稿時間，希望下期會作出修正。

◆我的將來會是如何呢？會有人知道嗎？

◆「如果可以決擇，能否一切暫停~~~~」歌詞在腦中閃過……

◆我的將來會是如何呢？神會知道嗎？

◆新的PC終於完成了！多謝時雨在技術上的支援。

◆我的將來會是如何，答案便在時間的盡頭了……



各位親愛的讀者，自從《GPPS通訊》開辦後，真的得到不少寶貴意見……THANK！只要大家把背後的問卷調查填妥，然後跟著以下的參加方法，就可以獲得一張原裝日本海報或PS遊戲SPECIAL SAVE一個，人人有份，永不落空。

參加方法與規則

遊戲的規則是十分簡單。當讀者填妥背頁的問卷調查，便可以到編輯部抄取一個SAVE DATA(沒有限額)或換領一張日本原裝海報(每期名額50)，兩項服務只能選擇其一，當然抄取一個SAVE DATA的服務更會不斷更新，而費用是全免。



◆抄取SAVE DATA的讀者必須依照以下事項：

1）每張問卷只限使用一次（不得使用影印本）
2）讀者必須自備有足夠空位的MEMORY CARD
3）抄取SAVE DATA的讀者必須出示身份証及問卷
4）請於星期四及星期六的下午3時至6時，親自來到編輯部抄取

◆來換領海報的讀者必須依照以下事項：

1）請換領海報的讀者先把自己的姓名、聯絡電話及身份証號碼電郵至gpm_e@gameplayers.com.hk
2）我們分別把換領通知書電郵最先50名的讀者
3）得到通知書的讀者，親臨來到編輯部換領，並必須出示身份証及問卷
4）所有海報將會以RANDOM的形式送出

今期SAVE DATA

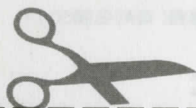
遊戲名稱	機種	SAVE 內容	所需BLOCKS
ACE COMBAT	PS	可選用所有MISSION及戰機	1 BLOCKS
BREATH OF FIRE IV	PS	出現「電擊屋」	1 BLOCKS
COOL BOARDERS 4	PS	可選用所有模式及賽道	1 BLOCKS
DEAD OR ALIVE	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS
DINO CRISIS	PS	隱藏服裝及無限大砲	1 BLOCKS
EHRGEIZ	PS	可選用FF7的角色	2 BLOCKS
GUNDAM THE BATTLE MASTER 2	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS
Infinity	PS	全CG GALLERY有齊	2 BLOCKS
PSYCHIC FORCE 2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS
R・TYPE Δ	PS	可選用隱藏機	1 BLOCKS
SD GUNDAM GGENERATION	PS	全機體圖鑑	2 BLOCKS
STREET FIGHTER EX 2 PLUS	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS
STREET FIGHTER ZERO 3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS
WORLD SOCCER 實況 WINNING ELEVEN 4	PS	可選用隱藏TEAM及場地	2 BLOCKS
大家的哥爾夫	PS	可選用所有角色	3 BLOCKS
大家的哥爾夫2	PS	可選用所有角色	2 BLOCKS
久遠之絆	PS	全CG GALLERY有齊	1 BLOCKS
鬥神傳3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS
頭文字D	PS	可選用所有車及賽道	1 BLOCKS
電車GO	PS	可鑑賞全路線MOVIE	1 BLOCKS
悠久幻想曲ALL STAR Project	PS	全圖片及授業課程Data	1 BLOCKS
瑪魯王國之人形公主	PS	可選用8個隱藏公仔	1 BLOCKS
機動戰士GUNDAM 馬沙之反擊	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS
鐵拳	PS	可選用DEVIL KAZUYA	1 BLOCKS
鐵拳2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS
鐵拳3	PS	可選用所有角色及隱藏模式	1 BLOCKS
鬼武者	PS2	可選用熊貓服	420 KB
BLOODY ROAR 3	PS2	可選用所有角色	130 KB
BLOOD THE LAST VAMPIRE	PS2	全ENDING記録	166KB
WINNING ELEVEN 5	PS2	可選用所有隱藏TEAM & 全英文名	108KB
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE (NEW)	PS2	齊隱藏PARTS & 全版面選擇可能	81KB





日本原裝海報內容

機動戰士GUNDAM 馬沙之反擊
出擊飛龍
SD GUNDAM GGENERATION-F
FINAL FANTANY VIII
超級機械人大戰
Sentimental Graffiti
鬼武者
瑪莉工作室
……等等。
(當中更會有簽名海報)



GPPS 問卷調查

■ 你認為GPPS的價錢合理嗎？

□非常合理　□合理　□尚可　□不合理　□非常不合理

■ GPPS的厚度足夠嗎？

□十分足夠　□足夠　□尚可　□不足夠　□十分不足夠

■ 你最喜歡的欄目是？為甚麼？ ______

■ 你最討厭的欄目是？為甚麼？ ______

■ 對遊戲攻略和介紹有甚麼要求？ ______

■ 你認為GPPS應該減去甚麼欄目？增加甚麼欄目？ ______

■ 你覺得GPPS有甚麼可以改善的地方？ ______

■ 你對GPPS有甚麼期望？ ______

個人資料

姓名： ______

性別： ______ 年齡： ______

身份證號碼： ______

職業： ______

(註：以上資料作本公司內部記錄之用)



$1 新機 隨時屬您

計劃參加者募集!



GAMEBOY ADVANCE

憑【印花】以 $1 換取超值獎賞 2000.11.1 → 2001.12.31

由**即日**起，立刻剪下 Game Players DC「遊戲誌 DC」**、Game Players PS「遊戲誌 PS」**、Game Plus「遊樂誌」、Hyper PC Player「電腦遊園地」及 I KIDS「少年王」刊登之**【Gameplayers Group 印花】**。就有機會由**2000年12月9日**起，**為期一年**舉行的『數碼遊戲嘉年華』之「競投日」中，憑印花**以 $ 1 公開競投**多款新遊戲主機及其他重量級獎品。**印花愈多，奪標機會愈大！！**


PLAYSTATION 2

$1 新機 隨時屬您　計劃更新!

由於在上一次的《$1 新機 隨時屬您》競投中，發現有一些可疑的COUPON，所以我們決定將計劃的內容改變一下，原則上計劃內容沒有太大的改變，依然是基於COUPON的多寡來決定投得禮品的機會，不過在來屆的《數碼遊戲嘉年》中，我們將不會即場送出禮品，而會在檢驗過有關COUPON後的稍後時間送出。相信可以有效打擊有可疑的COUPON。不便之處，敬請原諒。

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：31.12.2001為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

詳細參加方法，請參閱 Gameplayers.com.hk 及雜誌的最新公布。（最後決定，一切以 http://www.gameplayers.com.hk 的公布為準）**

GAMEPLAYERS GROUP

VOL.011



GAMEPLAYERS X MAGAZINE

隨書附送 TGS 2001 SPRING REVIEW VCD Vol.2（XBOX及GBA篇）



接受新的挑戰……

THE X GENERATION

GAMEPLAYERS DC由第11期起將改名為GAMEPLAYERS X，除保留原有DC新作詳盡介紹及攻略外，會進一步加強X BOX，GAMECLUB，街機及手提遊戲機之最新消息，更會每期附送特製之VCD或別冊附錄，務求令讀者獲得更全面的資訊

2001年5月2日 | GAMEPLAYERS X VOL.011
準時同大家見面

GAMEX PLAYERS